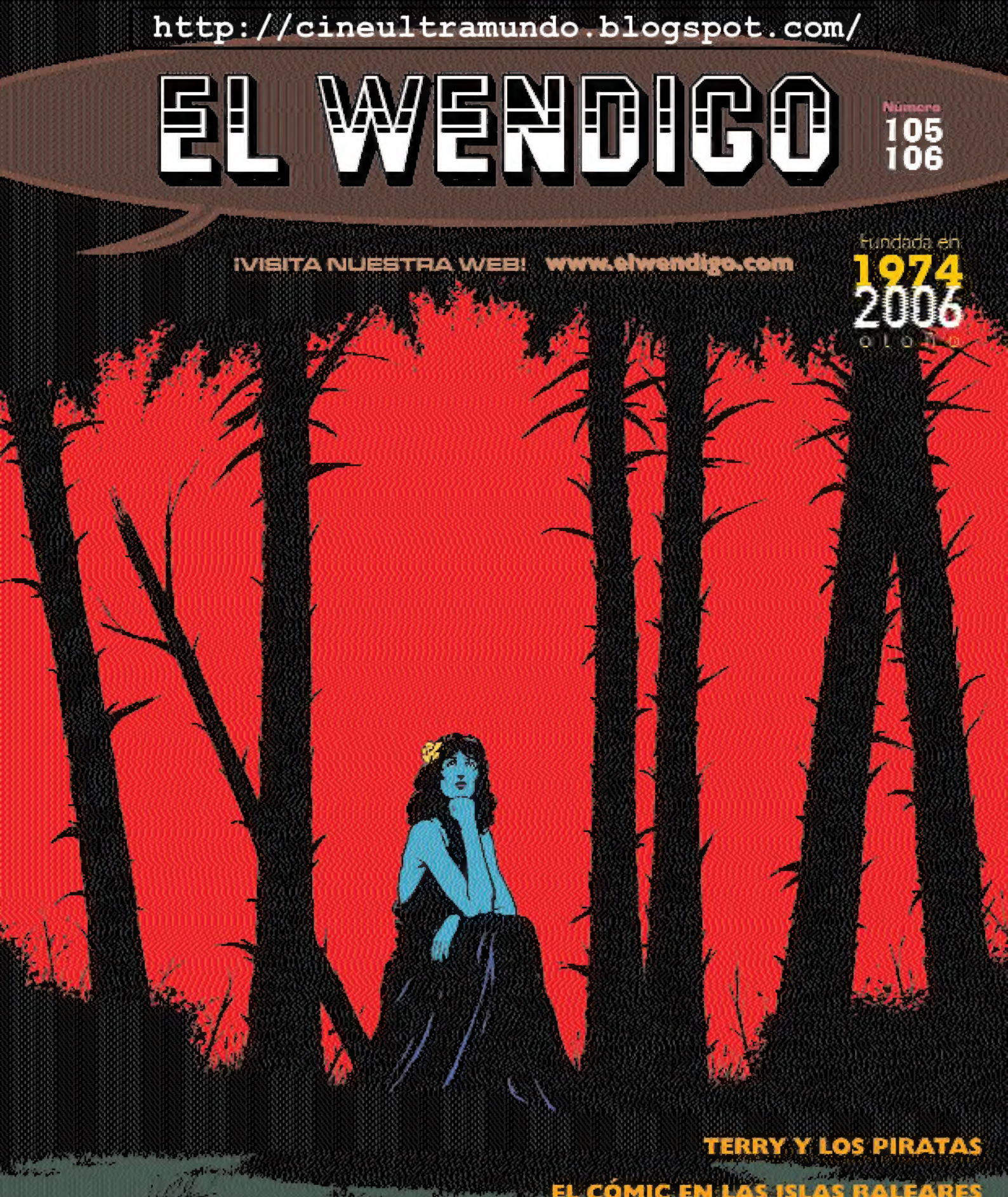
http://cineultramundo.blogspot.com/

EL WENDIGO

Número
105
106

¡VISITA NUESTRA WEB! www.elwendigo.com

fundada en
1974
2006



TERRY Y LOS PIRATAS

EL CÓMIC EN LAS ISLAS BALEARES

FRANCISCO BATET

LA NOCHE MÁS TRISTE
Igor Medio y Carlos Redondo

Avance del XXX SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

NÚMERO DOBLE ESPECIAL

La Historieta Asturiana II
La historia continúa F. R. Arbesú

Fascículo VI + Separata con los fascículos VI, VII, VIII

http://cineultramundo.blogspot.com/

editorial

EL INCIERTO FUTURO NOS EMPUJA

Segunda cita anual con nuestros seguidores.

Justo para dejar constancia de la celebración del 11 al 14 de Octubre del 2006 del XXX Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias.

Algunos os preguntaréis por los extraordinarios eventos a realizar con motivo de tan longeva celebración. A estos les contestamos que lo extraordinario es que se llegue a celebrar ¿ Alguien se imagina un Salón de estas características realizado con subvenciones por valor de 24.000 Euros (4.000.000 de pesetas)? Es todo el dinero que hemos logrado conseguir. Un Millón de pesetas más del que dispuso este mismo Salón en el lejano año de 1978. Hace casi treinta años ¿No es extraordinario que lo podamos hacer? Nosotros creemos que sí. Es mucho esfuerzo, trabajo, quebraderos de cabeza y entrega, además de dinero, lo que tenemos que poner sobre la mesa, la escasa media docena de personas que realizamos el Salón y El Wendigo. Nada que reprochar, es un decir, dado que lo hacemos porque queremos. Nadie nos obliga. Bueno, esto no es verdad. Nos obligan los pesebreros que continuamente nos ponen zancadillas para ver si la breva que tenemos en nuestras manos les cae en la boca. Seguro que entonces los apoyos y subvenciones se multiplicarían por 10. Ellos lo saben y ansían con perturbada concupiscencia el día que esta caída se produzca.

También nos impulsa a sacar, cuanto antes, tan especial número (incluye cuatro separatas) tan cargado de información correspondiente al segundo tomo de La Historieta Asturiana. Una Historia de Faustino Rodríguez Arbesú.

Desconocemos de cuanto tiempo disponemos para seguir publicando El Wendigo y tememos no poder finalizar la referida obra. Nuestra carencia de Futuro nos empuja a este frenético ritmo, esperemos no despeñarnos en el intento.

Que Dios y la Fuerza estén con vosotros... y de forma muy especial con nosotros.

EL WENDIGO

sumario

04 COMIC. Emoción y comunicación
F. Flórez

22 EL NIÑO PERDIDO...
Y hallado 70 años después
R. Fermín Pérez

25 SI USAGI NO EXISTIERA, habría que inventarlo
F. Rodríguez Arbesú

26 TIRAN MÁS DOS...
El regreso de Shanna
R. Fermín Pérez

28 Recordando a FRANCISCO BATET
F. Tadeo Juan

30 GALERÍA RAFAEL MÉNDEZ

32 LA NOCHE MÁS TRISTE
Igor Medio y Carlos Redondo
R. Fermín Pérez

34 HISTORIETAS
El cómic en las Islas Baleares
F. Flórez

40 HEMOS LEÍDO
Comentarios y noticias

44 PLANCHAS, VIÑETAS Y BOCADILLOS. 9
F. Flórez

45 SALÓN 2006
El Wendigo

NÚMERO DOBLE ESPECIAL 105-106 [Incluye 1 fascículo + una separata con 3 fascículos más]

1 FASCÍCULO		1 SEPARATA	
#V	La Historieta Asturiana II Fascículo V (81-100) *Faustino Rodríguez Arbesú*	#VI, VII, VIII	La Historieta Asturiana II Fascículo VI (101-120) Fascículo VII (121-140) Fascículo VIII (141-160) *Faustino Rodríguez Arbesú*

EL WENDIGO: C.A.I.R.N.I. Nº 105-106 (otoÑo 2006)

DIRECTOR: Faustino Rodríguez Arbesú REDACTORES: Ramón Fermín Pérez y Florentino Flórez JEFA DE PRENSA Y RELACIONES PUBLICAS: Sofía Carlota Rodríguez COMUNICACIÓN: Eulalia Eguren y Carlos Sánchez Muslera DISEÑO: Flórez & Barceló IMPRIME: Asturgraf DEPÓSITO LEGAL: M 3362-1977 ISSN 1575-9482

DISEÑO PORTADA: Flórez&Barceló © ILUSTRACIÓN PORTADA: JIM STARLIN

Las ilustraciones son copyright de sus respectivos autores o propietarios y han sido utilizadas con fines informativos.

PARA MÁS INFORMACIÓN: www.elwendigo.com SE ADMITEN COLABORACIONES: elwendigo@elwendigo.com

Con subvención del Ilustre Ayuntamiento de Gijón

http://cineultramundo.blogspot.com/

Florentino Flórez

Cómic:
Emoción y Comunicación

Emoción: Estado de ánimo producido por impresiones de los sentidos, ideas o recuerdos que con frecuencia se traduce en gestos, actitudes u otras formas de expresión.
Comunicación: *Ret.* Figura que consiste en consultar la persona que habla el parecer de aquella o aquellas a quienes se dirige, amigas o contrarias, manifestándose convencida de que no puede ser distinto del suyo propio.

Este texto se escribió para el Curso de verano sobre Comics, organizado por el Estudi General Lul·lià, del 24 al 28 de julio de 2006 en Palma. Otros docentes fueron los dibujantes Alex Fito y Pere Joan y los profesores de la U.I.B. Xisca Lladó, Antonio Marimon y Mónica Marcos.

De lo bueno, lo mejor

Durante algo más de treinta años, esta revista ha buscado las claves que identifican un buen tebeo. Tarea complicada, ya que el medio evoluciona, cambia, amplía sus supuestos iniciales, haciendo que toda generalización resulte arriesgada.

Hemos empleado dos procedimientos. Primero la comparación, con preguntas como ¿es mejor Robbins que Caniff?, ¿nos entretiene Pratt como lo hace Crane? o ¿se siguen mejor los relatos de Charlier que los de Berardi? Lógicamente, esas cuestiones llevan implícita una escala de valores. Valores entre los que se cuentan una buena narrativa, un tema sugerente o la capacidad para emocionar al lector.

A estas alturas habrá quien afirme que toda escala es subjetiva y que lo que gusta a unos puede desagradar a otros. Lo cual invalidaría también todo criterio de calidad y la posibilidad misma de la crítica. Como, aunque nosotros calláramos, otros seguirían hablando y escribiendo en revistas y periódicos, en más de un caso defendiendo cualidades y obras que nos espantan o premiando mediocridades, permítannos que intentemos al menos argumentar nuestros criterios de calidad. Partiendo de la idea de que toda generalización es peligrosa y debe ser comprobada en cada obra en concreto.

Esos criterios se refieren en parte a la forma. A cómo contar y cómo hacerlo permitiendo que el lector se sitúe sin dificultad. O evitando repeticiones indeseables entre texto e imagen. O limpiando los fondos para que la mirada del espectador no se despiste con barroquismos innecesarios, etc. Repasar antiguos artículos, especialmente los escritos por Faustino Rodríguez Arbesú, supone comprobar cómo nuestra preocupación en torno a los problemas de la narrativa viene de lejos.

Pero eso es sólo un primer paso. Luego hay que ver qué se hace con esos mecanismos. Aquí el modelo se corresponde con el enunciado por Panofsky: una forma unida a un asunto. Si la primera es adecuada, se ajusta al segundo, su articulación nos ofrece algo diferente, que denominamos contenido. No todos los tebeos consiguen esa adecuación. Nosotros hemos postulado que un buen guión puede tirar de un dibujo mediocre, pero no al revés.

Entra en juego otro aspecto diferente del comic, como es su temporalidad. Al igual que el cine, el teatro o la danza, la historieta tiene un desarrollo en el tiempo, que debe emplearse con cuidado, para no perder la atención del lector. Lo que provoca otra discrepancia, como es la postura de algunos, que ignoran al posible lector, alabando el aburrimiento y argumentando que hay más de una manera de entender aspectos como el ritmo o la tensión narrativa. O que la estructura tradicional de planteamiento, nudo y desenlace está obsoleta y debe ser sustituida por otras diferentes, no lineales, etc.

Hemos oído muchas cosas pero a estas alturas ya sabemos qué es lo que nos apetece leer y qué no. En esas elecciones interviene un factor que se olvida con facilidad y que quiero reivindicar: la emoción.

Emoción y distancia

Sensacionalista, sentimentaloide... Son algunos de los términos con los que mostramos nuestro desprecio por aquellas formas narrativas que abusan de la complicidad del espectador o que buscan modificar su conducta u opiniones mediante sensaciones fuertes. Evidentemente, cuando defiendo la necesidad de emocionar al lector/espectador no me refiero a aturdirlo con sacudidas espectaculares o a buscar su lágrima más fácil con la acumulación de sucesos patéticos. Los culebrones y los periódicos amarillos nos ofrecen todo el repertorio de trucos que tendemos a denostar por evidentes y superficiales. Otra cuestión es que consigan su propósito, conmoviéndonos o, al menos, captando nuestra atención.

Hablamos de una escala que en ocasiones ha sido dramatizada por la literatura y el cine, que comprende las diversas reacciones ante una obra narrativa. Distintos grados de identificación y empatía. En su extremo más exagerado, es para nosotros síntoma de estupidez y primitivismo, como cuando se proyectaba una película ante tribus que desconocían el cinematógrafo y reaccionaban ante la pantalla como algo real. Lo mismo que las crónicas describen ante la primera proyección de "La salida del tren" de los Meliès. Cuando ascendemos en la escala, la cosa se va tornando respetable, como cuando dejamos escapar algunas lágrimas ante un drama que se sucede en la pantalla, o temblamos ante un film de terror, sin que importen las llamadas de los listillos a que recordemos que "es sólo una película".

Un largo silencio. Miguel Ángel Gallardo y *Francisco Gallardo Sarmiento*.

(1) González Requena, Jesús
El spot publicitario. Cátedra. Madrid, 1999
(2) Miguel Ángel Gallardo. A partir de un argumento de Francisco Gallardo Sarmiento.
Un largo silencio. Paco Camarasa Pina y Mac Diego. Onil (Alicante), 1997.
(3) Paglia, Camille
Sexual Personae. Valdemar. Madrid, 2006

Esto último nos da una de las claves. Gran parte de la cultura moderna parece consistir en aumentar el grado de autoconciencia ante la obra, lo que implicaría necesariamente la eliminación de las reacciones emocionales, que serían sustituidas por...

No está muy claro. Resulta curioso observar que cuanto más se valora la contemplación fría, la distancia, la ironía... más se suceden las imágenes siniestras, los impactos brutales. Como si se deseara llenar el vacío dejado por la emoción a base de sensaciones. El arte contemporáneo nos brinda innumerables ejemplos. González Requena (1) atribuía al texto posmoderno una tendencia hacia lo siniestro, una hipótesis a la que luego volveremos.

Permítanme que les cuente una anécdota que está en el origen de este texto. Hace años, en el curso de un Salón del Cómic en Oviedo, Faustino Rodríguez Arbesú defendía las virtudes de una película en una mesa redonda. Con su extrovertida gestualidad habitual, se puso en pie para reproducir los gestos del protagonista (Richard Gere en *Sin Aliento*). Esto provocó no poco cachondeo en el auditorio y cierta sensación de vergüenza ajena. Con el tiempo he vuelto muchas veces a aquella escena.

Ahora pienso que Faustino tenía razón y los risitas se equivocaban. La cuestión es que asociamos ese fenómeno que conocemos como proyección o identificación con la niñez o cierta inmadurez. Ninguno de los presentes se había sentido Richard Gere viendo la película ¡Qué tontería! Pues bien, yo diría que esa es una de esas cosas que entendemos de críos y perdemos al hacernos adultos ¡Por supuesto que si la historia está bien contada nos identificaremos con alguno de los protagonistas! Sin embargo, sólo la idea de la obra como catarsis parece gozar de buena prensa. Quizás porque enlaza con cierta tradición marxista de iluminación, de despertar a la "realidad" de las cosas. Pero el disfrute con la identificación, la compasión, el miedo y tantas otras emociones es considerado vulgar, fuera de lugar. No es lo único que se desdeña. En el mismo paquete se meten a unas cuantas figuras arquetípicas, a los héroes y los finales felices.

Ejemplo 1: Gallardo

Veamos una primera muestra. Es un episodio de *Un largo silencio (2)*, un buen ejemplo de cómo se aborda en la actualidad una escena emocional. Está bien resuelta, pero quizás peca de una excesiva contención que rebaja su eficacia.

En las dos planchas priman los planos medios, que nos avisan rápidamente del carácter poco "espectacular" del relato. Al contrario, casi todo el álbum trabaja más sobre los sucesos internos, las emociones y sentimientos del protagonista, que sobre las batallas y otros elementos de acción.

La primera plancha se dedica al pasado, el momento en que el protagonista se encuentra con el teniente Galisteo. La segunda nos lleva al "presente", el tiempo real desde el que el héroe cuenta el relato. En el pasado todo se reduce a un favor, el que el padre de Gallardo hace a un recién llegado, casi un desconocido, al evitar que lo manden al frente. Vemos que lo único que le mueve es la pura compasión hacia el teniente y su mujer, que ha venido a llorarle. Todo ello, visualizado con un seco y expresivo dibujo en B/N. Los textos de apoyo ayudan a aumentar una cierta sensación de rutina, de realismo "sucio".

Todo cambia en la segunda plancha. El autor emplea dos recursos claros. Por un lado, el tiempo. Si hasta ahora teníamos elipsis fuertes entre escenas, ahora se detiene casi toda la página en una única secuencia: el encuentro, años después, del héroe y la llorosa mujer a cuyo marido salvó. Hay un segundo aspecto, como es la forma en que Gallardo muestra a su padre, siempre de espaldas o entre sombras. De nuevo tenemos esa sensación de realidad, de reportaje cámara en mano, de una cierta torpeza visual que curiosamente añade veracidad a la narración. La situación ya no es la misma, algo que notamos desde la expresión asustada de la chacha que abre la puerta a la altiva mirada de la señora. Gallardo remata la secuencia con un perfil a lo New Yorker que es característico suyo y acompañamos al héroe a la calle, donde se mezcla con la multitud, un borrón más entre otros. "En aquel momento comprendí que la clase a la que pertenecía era la de los fantasmas y las sombras y con ellos volví". Esa es la frase con la que remata un seco relato con el que, sin embargo, consigue alcanzarnos.

Autores como González Requena o Paglia (3) han insistido en la importancia de las imágenes, que nos afectan de forma diferente a como lo hacen las palabras. Requena

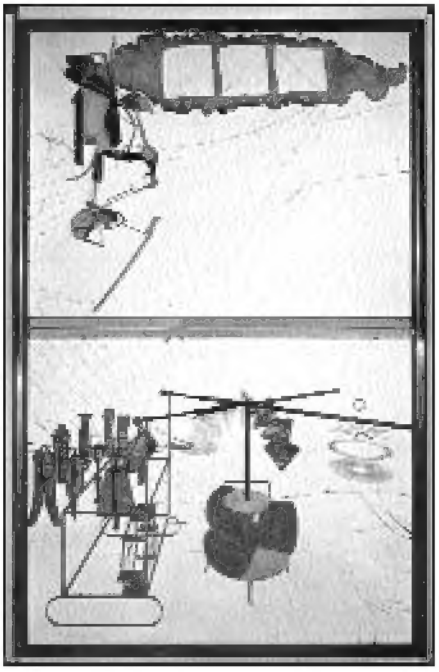
AQUELLA SEÑORA A QUIEN HABÍA VISTO LLORANDO ERA AHORA UNA PERSONA ALTIVA QUE NO PARECÍA ENTENDER MI PRESENCIA ALLÍ.
¡INTERCAMBIAMOS NOTICIAS SOBRE UNA FAMILIA DE CARNICEROS QUE LES HABÍAN DADO COMIDA DURANTE LA GUERRA. ELLA NO LOS HABÍA VUELTO A VER Y ME DIO A ENTENDER QUE AHORA ELEGÍAN SUS AMISTADES CON CUIDADO. AHORA HABÍA CLASES

Gallardo: Un largo silencio

Mapplethorpe: Marty & Hank, 1982

Marcel Duchamp
Izquierda, La novia puesta al desnudo por sus solteros, mismamente
Debajo,
Dadas: 1. La cascada 2. la luz de gas

Francis Bacon
Estudio según el retrato del papa Inocencio X realizado por Velázquez (1953)



separa explícitamente la dimensión semiótica, la de los significados, de la de las imágenes, la del imaginario. Estamos ante un buen ejemplo. El texto no carece de fuerza: "Aquella señora a quien había visto llorando era ahora una persona altiva que no parecía entender mi presencia allí", "...ahora elegían sus amistades con cuidado. Ahora había clases". Es la suma de las palabras con esos gestos precisos la que consigue expresar el hundimiento moral del protagonista. Es en esa sutil combinación donde se esconde la emoción que, finalmente, nos atrapa.

Si el relato alcanza sus objetivos, deberíamos sentir compasión por el protagonista. No se comporta como una víctima, no reclama nuestra respuesta. La inteligente apuesta de Gallardo consiste en enfriar una situación emocionalmente muy caliente, una injusticia flagrante que, sin embargo, describe casi con naturalidad. Y es ahí donde radica su verdad: nos creemos que esa fue la reacción de su padre, en unos momentos en los que patalear no salía gratis como ahora. Por eso sale sin hacer ruido de la escena, acompañado únicamente por nuestra comprensión.

Esquizofrenia

De la conceptualización a la exhibición, de la distancia a las sensaciones fuertes. La actitud del movimiento moderno frente a las emociones es escéptica. Como si fuera un residuo burgués que debía eliminarse. Hay relación entre la progresiva abstracción de las imágenes, la tendencia al absurdo y al vaciamiento de los relatos y la desaparición de nuestra relación empática con los protagonistas de las narraciones.

Teniendo en cuenta que el siglo pasado ha vivido algunos fenomenales procesos totalitarios, creo que cualquier procedimiento que nos acostumbre a no sentir nada por los demás es bueno para quien gobierna. Y en esto el arte ha sido un cómplice de excepción. Aunque cabe decir que los medios más denigrados y, al tiempo, los más populares, el cine y el cómic, han escapado a este esquema, manteniendo a sus seguidores enganchados a los asientos con una enorme gama de emociones.

En pintura, en cambio, se ha dado un fenómeno curioso. Por un lado, esa progresiva destrucción de la forma, cada vez más alejada de lo real, ha venido paradójicamente acompañada de un gusto por la sensación fuerte, por la violencia, la mirada obscena o pornográfica. De nuevo, la catarsis. No es difícil encontrar ejemplos. Como Bacon, fascinado por los fluidos, las bocas abiertas que muestran dientes en el paroxismo de un dolor incomprensible, con parejas que se pelean, con esa sensación constante, en palabras de Berger de que "lo peor ya ha sucedido" (4).

En Mapplethorpe encontramos la mezcla perfecta: una acabada composición, unas superficies frías y cuidadosamente fotografiadas, objetualizadas, la forma más refinada al servicio de temas cuyo impacto desaparece

Hergé. Página de El secreto del unicornio (1942)

(4) Berger, John
"Francis Bacon y Walt Disney"
Mirar. Hermann Blume, Madrid 1987

del discurso. El fotógrafo nos recuerda nuevamente la fuerza de las imágenes. Aunque aplica todos los trucos para que leamos como "arte" su trabajo, nadie duda que su éxito se debe a lo inusitado de los temas, que nos permiten asomarnos a un submundo, fascinante para el ojo por lo que tiene de prohibido, bajo la sanción de la Cultura con mayúsculas.

Hay muchos más ejemplos como éste. Obscenidades que no deben mirarse como tales, sino como "desinteresadas propuestas artísticas", pero que basan su impacto visual en la sensación, por mucho que se niegue ésta, conceptualizándola.

Posiblemente la mejor manifestación de esa esquizofrenia del arte moderno nos la ofrezca uno de sus más conocidos autores: Duchamp. Como es sabido, uno de sus trabajos más célebres es *La novia puesta al desnudo por sus solteros, mismamente*, una pintura sobre vidrio en la que empleó una década de trabajo y que debe mirarse con un libro de instrucciones al lado. Una de las cumbres de la pintura conceptual y que señala uno de los caminos mas explorados del XX. Una alternativa a la pintura "perspectivista" tradicional, en la que priman los símbolos y cada espectador se ve obligado a realizar su propia interpretación.

Esto es un extremo de la cuestión, la ausencia de sujeto, sustituido por unos supuestos que nos llevan a reflexionar y convierten el acto de mirar en una pura conceptualización. Pero, como es sabido, tras la muerte de Duchamp se descubre su último trabajo, que había instalado en su estudio y que en la actualidad se encuentra en un museo de Philadelphia. *Dadas: 1 La cascada 2. la luz de gas* es una falla, lo que ahora llamarían una instalación. El espectador debe pegarse a los agujeros de una puerta y, a través de ellos, contempla una mujer desnuda tumbada sobre un lecho de hierbas secas. Al fondo, un río cuyas aguas se mueven, en la mano izquierda, una lámpara cuya luz tiembla. El autor salta de lo opaco y mental a lo visible y sensacional. Esa paradoja ha sido discutida y reinterpretada cientos de veces. Y no seré yo el que añada otra versión. Me interesa más bien como exponente de una carencia no enunciada por el arte moderno. Cuando la imagen desaparece, perdemos algo. Como no deseamos su presencia "sentimentalizada", se adoptan los enunciados más siniestros, más chocantes. ¿No querías ver? ¡Pues mira esto!

Ejemplo 2: Hergé

En *Blade Runner* (1982), la película de Ridley Scott que adaptaba un relato de Philip K. Dick, aparecen una serie de diálogos bastante inexplicables. Me refiero a los interrogatorios que se realizan a los replicantes, cargados de preguntas sobre tortugas y otros animales. Se supone que dichos cuestionarios buscan determinar si los encuestados son robots o humanos, pero no sabríamos decir cómo... Hasta que leemos la novela original, *¿Sueñan los Androides con Ovejas Eléctricas?* (1968). Allí observamos una curiosa contradicción. Si en el film el director insiste en difuminar las diferencias entre androides y hombres, viniendo casi a decir que es cosa de libre elección, en la novela esa separación está claramente determinada por un concepto: empatía. Los hombres sienten empatía por todo lo vivo, de ahí las preguntas sobre animales. Los robots, no.

Lo que comentaré a continuación es uno de los mejores ejemplos que recuerdo de comic de aventuras. También una espléndida muestra de cómo un autor emplea nuestra capacidad para empatizar, como parte de su relato. Es un fragmento de *El secreto del Unicornio* (1942), de Hergé. La secuencia se inicia con la desaparición de Haddock. Tintín llega a su apartamento, donde encuentra a la portera asustada por los extraños ruidos que salen del interior de la vivienda. El autor, cosa extraña en él, pierde una página entera en abrir la puerta. Primero llaman al cerrajero, luego se ven obligados a entrar a empujones. La última viñeta nos explica a qué obedece tanta parsimonia y porqué Hergé se lo ha tomado con esa calma. Necesitaba tiempo para llegar al golpe final, esa viñeta entre sorprendente y divertida en la que Tintín y el cerrajero se topan con Haddock armado con un sable y tocado con un sombrero de época, esperándoles amenazador en el interior de la casa. Lo de amenazador es un decir. Todo el relato se mantiene entre la gravedad y la farsa, como ya queda señalado desde esta primera aparición. Nos asusta, pero no carece de cierto componente ridículo, carnavalesco, que también introduce un toque de humor.

Ese es el tono que se mantiene en la siguiente plancha, en la que Haddock expulsa a los intrusos, con sus conocidas retahílas de insultos: "¡Piratas, monigotes, espantapájaros, bandidos, cafres, mamarrachos!". Recibe a Tintín con entusiasmo y un diálogo que requiere una explicación: "¡Victoria! Se escaparon ¡A beber todos mis hombres!".

A partir de ahí Hergé se presta a una confusión muy medida, una identificación, producto del cansancio y el alcohol, entre Haddock y su antepasado, el caballero Francisco de Hadoque. Acompañamos a los personajes al interior de la vivienda. Hergé nos mantiene encerrados en pequeñas viñetas, sin salir de la monacal casa del capitán. Éste inicia su explicación respecto a lo que

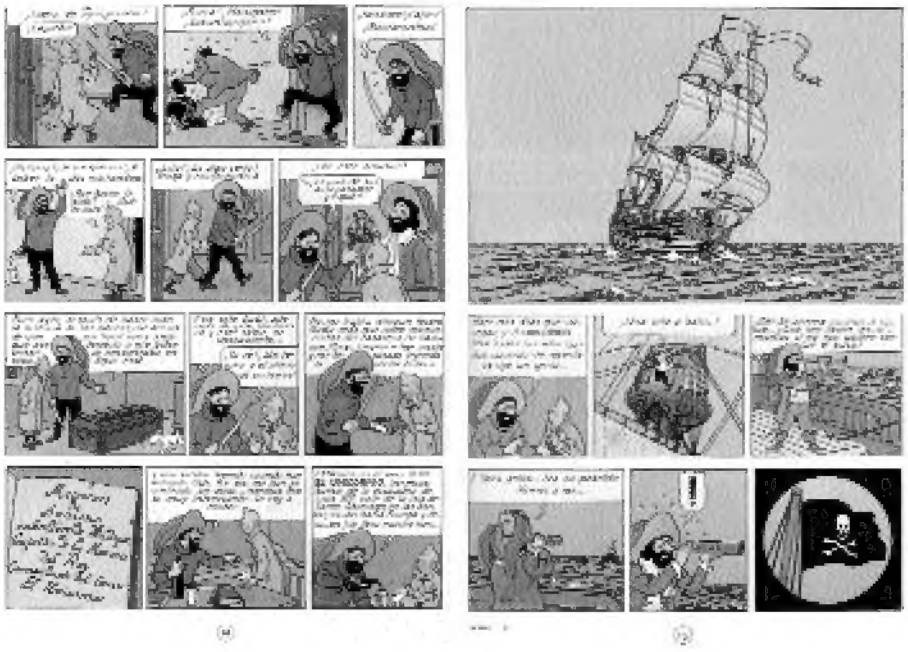
(5) Farr, Michael
Tintín. El sueño y la realidad. Zendrera Zariquiey. Barcelona, 2002

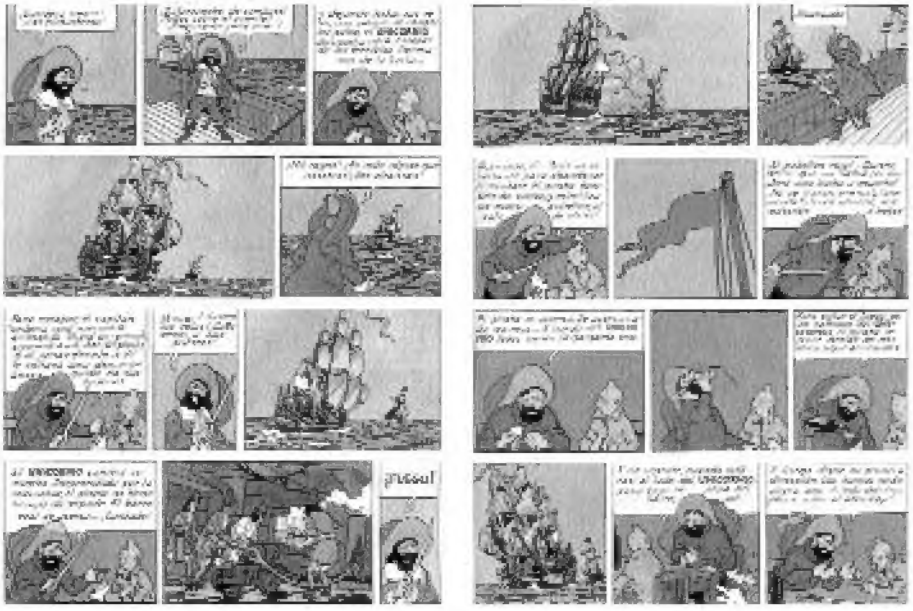
ha descubierto en un baúl. Allí encontró el sable, el sombrero,.. y un manuscrito con los hechos que le sucedieron al caballero de Hadoque. Se sientan a una mesa, Haddock se sirve e inicia su relato: "Estamos en el año 1698. El Unicornio, hermoso barco de la escuadra de Luis XIV,...".

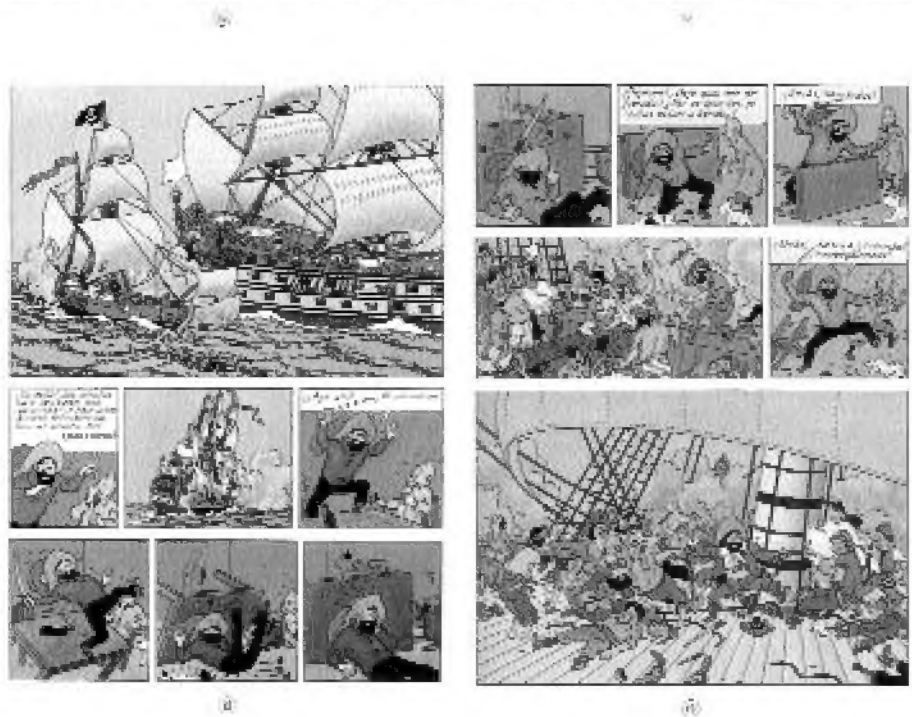
La siguiente plancha nos hace saltar de las palabras a los hechos de manera brillante y espectacular. Tras las viñetas reducidas, una gran composición nos permite disfrutar del Unicornio en plena navegación, sobre un cielo perfectamente azul. Casi podemos sentir el olor de la sal y el ruido de las olas, tal es el poder de sugestión de esta maravillosa imagen. A partir de aquí, Hergé nos tiene enganchados y ya no nos suelta. Intercala pequeñas viñetas en el presente con la acción en el pasado. Sin darnos tregua, al final de esta plancha vemos cómo quienes cortan el paso al caballero enarbolan la enseña pirata.

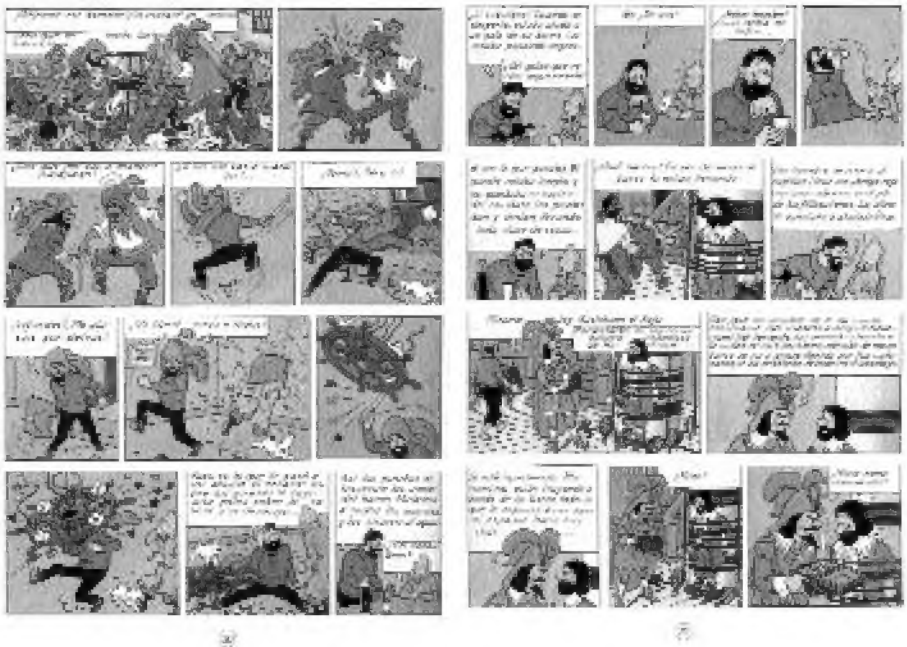
Hergé se muestra más bien conservador en los encuadres en el presente. Prácticamente no se mueve, mientras asistimos al primer enfrentamiento contra los piratas. La página se cierra al grito de "¡Fuego!".

En la siguiente, la explicación toma el mando y vemos cómo Haddock se identifica con su relato, sujetando a Tintín por el cuello y amenazándolo con su espada. Por cierto, como nos recuerda Michael Farr (5), el reportero está tan fascinado por la narración que ni se acuerda de quitarse la gabardina. Mientras, en el pasado, los barcos se aproximan. En el centro de la plancha se alza el pabellón rojo ¡No habrá cuartel! Es curioso, además del brillante uso del color, cómo se emplean los silencios. Uno cuando se disparan los cañones, otro cuando se alza la bandera roja y otro más para señalar la aproximación del barco pirata (y dar tiempo al capitán para que se tome un trago). Hergé demuestra un perfecto control del tiempo, los silencios dramáticos y el ritmo.

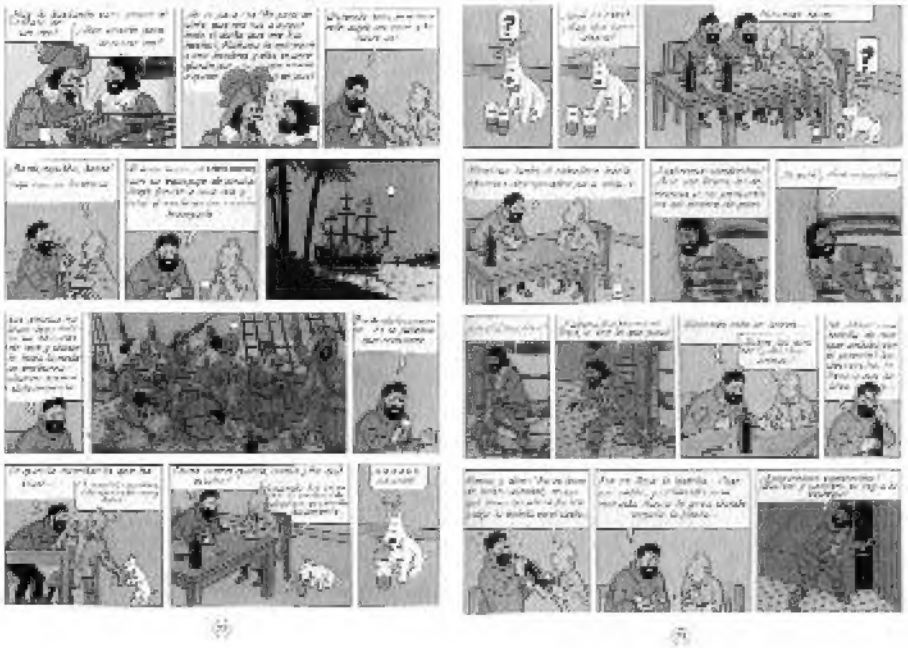








Volvemos a otra espléndida viñeta grande en la siguiente plancha. Nada puede detener el abordaje de los piratas. Y allá va Haddock con ellos en el presente. Tropieza y cae de la mesa. La plancha se cierra con un adecuado contraste cómico. Una observación: González Requena y otros han subrayado la plasticidad del reino de las imágenes. Aquí cabe recordar que el capitán cambia sus proyecciones a voluntad, como hacemos los lectores cada vez que releemos esta historia. Nos identificamos con el bueno, sí. Pero también con los malos, en una operación imaginaria que nos produce entusiasmo, placer. El mismo frenesí que siente el capitán y le lleva a saltar sobre la mesa, espada en mano: "¡Aya ah! ¡Al abordaje!".



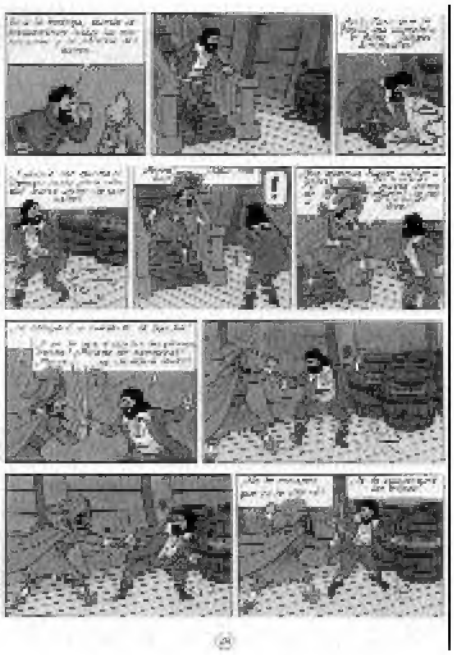
En la siguiente, el autor culmina el gag que había iniciado en la anterior, con la caída de la espada sobre la cabeza del capi. Hay que recordar que todo este tiempo en presente es un obstáculo para el lector, que desea saber (y ver) qué ocurre en el pasado. Empleando la mesa como trinchera, Haddock pronto nos devuelve a la acción. Ningún detalle se descuida y comprobamos cómo visualmente todo está en su sitio, con los piratas atacando de derecha a izquierda y el capitán recibiéndolos de izquierda a derecha. El maravilloso plano final repite la posición de Haddock en el presente. "¡Basura, cobardes, sinvergüenzas!".

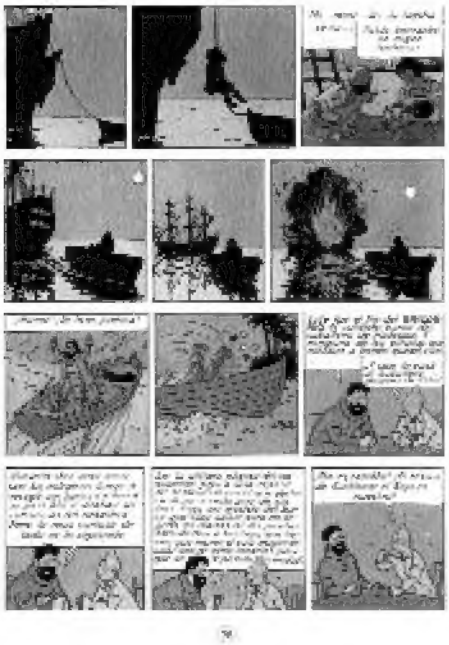
La pelea siguiente es otro ejemplo increíble de juego con el tiempo. El caballero se enfrenta en el pasado a un matón y Haddock lo remata en el presente. Nuevos elementos de comedia mientras pincha un cojín que cae sobre Tintín. Luego derriba una lámpara sobre su cabeza. El golpe parece serenarlo y vuelven a la mesa. El caballero fue capturado, explica, mientras se sirve otra copa.

En la siguiente se mantiene el juego entre lo cómico y lo trágico. Haddock cuenta cómo debía sufrir el caballero... de sed. En solidaridad con su antecesor, se mete otro copazo. Ningún borracho ha sido ni será jamás tan simpático como éste. En una conversación en la que Hergé ni se molesta en mover el encuadre, conocemos al amenazador Rackham el rojo. En la última viñeta, nos muestra sus diamantes. Aunque toda su tripulación ha fallecido, el caballero no tiene miedo y permanece de buen ánimo. En la siguiente, Tintín impide al capitán que se ponga otro trago y, para desesperación del marino, el alcohol acaba en manos de Milú. Como siempre, los gestos de Haddock son perfectos, saltando con naturalidad de la ira a la melancolía, del entusiasmo a la desesperación.

Mantenemos la atención en el perrrito en la siguiente y pasamos por el típico episodio de ver doble. Pronto volvemos a centrarnos en la narración. Fíjense en lo desnudas que parecen las paredes de Haddock, en comparación con los creíbles escenarios del pasado. El caballero consigue liberarse. Antes de llevarlo a la sentina, Hergé se permite otro gag. Haddock dice: "Dicho esto se lanzó..." y Tintín pregunta "¿Sobre los piratas? ¿Así, sin armas?", "No, sobre una botella de ron", aclara el capitán al tiempo que acompaña las palabras con hechos. Tintín vuelve a impedirle la colación y avanzamos.

La siguiente la dedica al gran enfrentamiento entre Rackham el rojo y el caballero. Comprobamos de nuevo que Hergé no tiene prisa por mover su encuadre. Más animada resulta la conclusión, ya en el presente, en la que Haddock ajusta cuentas con el pirata, con gran estrépito y desesperación de los amantes de los animales. Unas cuantas onomatopeyas y efectos de movimiento más y Rackham es liquidado con alegría. "¡Que





Jenifer. Plancha 1

(6) Así que emplearemos la que aparecía en el recopilatorio
Berni Wrightson. Obras completas nº 1. Toutain editor. Barcelona, 1991

Dios le perdone todos sus crímenes!". El final viene marcado por una serie de acciones mudas, que Hergé remata con otro gag. El caballero ha conseguido volar el barco con los piratas dentro, escapando con el tesoro en una barca. Pero pierde pie al toparse con la orilla, lo que le impide celebrar su victoria con dignidad.

En fin, el autor nos ofrece una farsa espléndida. Una trepidante aventura en la que no sólo dramatiza los enfrentamientos entre piratas y marinos sino también su propia actividad como narrador y nuestra entrega como lectores. Ese sueño que vive el capitán es el nuestro. Compartimos sus emociones gracias al talento de Hergé que, en este caso, practica un peculiar metalenguaje de insospechada eficacia. No lo hace de manera explícita, pero tampoco es necesario. Es como si escuchando a Haddock pensáramos: "ya sabemos que es un cuento, ¡pero queremos más!". Como el capitán, podemos identificarnos con los personajes y salir de la historia a voluntad, en un juego lleno de placer.

Ejemplo 3: Jones y Wrighston

Jenifer, escrita por Bruce Jones y dibujada por Berni Wrighston, procedía de la editorial Warren y aquí apareció mutilada en su primera aparición, en el nº 38 de la revista *Vampus* (1974) (6). Con ella intentaremos ampliar nuestro muestrario de emociones, aproximándonos al miedo, la compasión, la repulsión y otras extrañas sensaciones.

Este hipnótico relato disfruta de un gótico y detallado dibujo de Wrighston, que se encontraba entonces en su mejor momento. La acción se inicia con el protagonista paseando tranquilamente por el bosque. Pero ya su voz en off nos previene de que esa calma es sólo aparente. En frases misteriosas se nos habla de pesadillas, de "algo monstruoso". El tiempo se sitúa en un presente que ha de venir. Sabemos, por tanto, que a continuación se nos ofrecerá el relato de esos hechos horribles que tendrán lugar en los próximos meses. El héroe escucha unos sollozos y se enfrenta a una escena chocante: un barbudo apoya su mano en la cabeza de una chica, mientras sostiene un hacha con la otra. "¡Dios del cielo!".

El protagonista intenta disuadir al verdugo, que levanta su hacha sobre la cabeza de la chica. Finalmente, le dispara. Su última palabra, entre lágrimas, es "Jenifer". En ese momento el héroe reflexiona: "Ha muerto. Me parece que era él quien sollozaba..." Un extraño pensamiento que no entenderemos hasta la conclusión. Hasta aquí, todo es sorprendente pero no especialmente raro. La truculencia, de haberla, corre a cargo del dibujo, con los claroscuros que caracterizan a Wrighston y esos acabados orgánicos en los que las sombras, los pliegues y los movimientos parecen confundirse con el entorno vegetal que los rodea. La cosa se complica en la siguiente plancha.

Jim mira por primera vez de frente a la chica que ha salvado, Jenifer ¡y su expresión se descompone! En el contraplano entendemos porqué. Jenifer es un monstruo, de ojos negros y dientes saltones, fea como un pecado. Jim deduce que es retrasada, la libera de sus ligaduras y se plantea qué hacer con el cadáver. Finalmente, para evitar el escándalo, decide enterrarlo. El texto final vuelve a dejar un aroma amenazador en el aire. "Ya entonces tuve que haberme percatado de que empezaba a desvariar. Debí intuirlo. Pero todo era tan inocente... Ella era tan desvalida... Y yo tan crédulo". Pasamos del picado

Jenifer Plancha 2

Jenifer Planchas 3 y 4

Debajo, Jenifer Planchas 5 y 6

en que Jim se pone a arañar la tierra para deshacerse del cuerpo, a otro en los juzgados. El empleo de picados y contrapicados es constante, así como no pocas angulaciones laterales. Todo ello ayuda a incrementar la sensación de que algo se escapa a nuestro control. El caso es que Jenifer no tiene padres. Mira implorante a Jim y este ¡decide adoptarla! La noticia no es bien recibida por su familia. A los niños les da asco, su mujer se queja

La cosa no mejora. Intenta sacarla de casa, pero no tolera sus lágrimas y engaña a su esposa con excusas. Finalmente, el gato aparece destripado en la bañera. Es la gota que colma el vaso. En un prodigio de síntesis, Jones destroza una familia en tan sólo dos planchas, la cuarta y la quinta. La primera viñeta de la sexta ya muestra a la mujer y los hijos abandonando la casa en taxi, en un conveniente día de lluvia.

Hasta aquí, el relato gira alrededor de dos tensiones opuestas. Por un lado, la lógica del terror: no te acerques a los monstruos. Desde la primera aparición de Jenifer, sabemos que los desastres se sucederán. Cosa que, por otro lado, ya se nos adelanta en el texto. Pero hay una vieja tradición compasiva en el género. Desde Frankestein, el malo es el bueno, el diferente es la víctima. Y el protagonista juega con eso, con nuestra compasión. Jenifer es una marginada, dejarla en la calle como exige la convencional esposa del protagonista sería injusto, inmoral.

Pero, por si no teníamos suficientes pistas, la plancha sexta aclara la cuestión. "...Y una noche, la situación tomó un cariz de locura... Fue la noche en que vino a mi cuarto". Jenifer lleva el camisón de la mujer de Jim. Les ahorro los detalles.

Cabe hacer un inciso para enfatizar el poder de las imágenes. Al contraste de su poderoso B/N y a la fuerza de su sorprendente narrativa, Wrighston añade una gama de grises que elevan el realismo del relato. No es un acercamiento fotográfico, sino expresionista, pero esos matices de gris indudablemente nos remiten a la edad dorada del cine negro de Hollywood y, por momentos, nos sentimos inmersos en uno de aquellos films de borrachos, gangsters, adúlteras, jugadores y coristas. Y eso ayuda y no poco al clima de la historia.

El resto es como una caída libre hacia la locura. Acompañamos a Jim en su proceso de degradación moral y física. Primero, intenta venderla a un circo. La cosa acaba con el encargado de pista encajado en un congelador, con las tripas al aire. Una escalofriante, histérica y eficaz escena en la que la violencia queda brillantemente sobreentendida.

La situación se ennegrece por momentos. El alcohol no falta y todo empieza a parecer un sueño, una mala pesadilla de la que Jim podría despertar en cualquier momento. Pero no es así. La plancha 8 se cierra con el protagonista corriendo desesperado, tras leer en el periódico una noticia

Jenifer Planchas 7 y 8

Will Eisner La Avenida Dropsie (1995)

Jenifer Planchas 9 y 10

sobre un niño desaparecido. La 9 es ya un puro delirio, la realidad se disuelve a los pies de Jim y el dibujo acrecienta esa sensacion alucinatoria. Al fondo de unas escaleras, Jenifer extrae las tripas de un cuerpo ensangrentado. Unos periodicos vuelan arrastrados por el viento. Jim roba un hacha entre cristales rotos Y, sobre todo, los ojos de Jenifer, grandes, inexpresivos, con la cara de Jim reflejada en ellos.

Llegamos al final, con una espantosa sensación de *deja vu* Jim y Jenifer en el bosque Ella, maniatada, el con el hacha en las manos. El guión nos reserva una sorpresa final "Y me senté a su lado, tranquilamente. No se oia nada Yo miraba a Jenifer y ella me devolvía la mirada Así, durante horas. Hasta que escuché las pisadas. Solo entonces me di cuenta de cuan grande era el poder de la chica . Intenté gritar, sin resultado. Las lagrimas me corrian por las mejillas .,". En una horrenda vuelta al principio, Jim muere pronunciando el nombre del monstruo. Ahora ya sabemos que la historia se repetirá una y otra vez Todo el encuadre de la viñeta final nos explica la colocación real de las piezas que inicialmente habiamos confundido, quién es la víctima, quien el verdugo. El cuerpo de Jim aparece teñido por la sombra de unos arbustos que adecuadamente proyectan cierta sensacion de corona de espinas

La pobre chica con la que hemos malgastado nuestra compasion no solo es una psicópata asesina y una perturbada. Ademas, no es "una pobre chica" en absoluto, sino un monstruo con la capacidad de manipular a la gente a su antojo.

Mas o menos lo mismo que los autores que, empleando nuestras emociones como herramienta de trabajo, dirigen nuestra atencion hacia donde les interesa, manteniendo la intriga y la sensacion de amenaza hasta el final de esta pequeña obra maestra Jones confesaba no recordar este relato, uno mas en el conjunto de su vasta producción

Sin embargo, no me cabe duda de que sus lectores no olvidaran facilmente ese personaje que condensa tantos terrores masculinos. Es una nueva aportacion al mito de la vampira, la devoradora de hombres, tan manipuladora y chupasangre como siempre, pero aquí con la variante de carecer de las habituales armas de seducción No es guapa y la practica del sexo con ella es presentada como una maldición, como un castigo. Ese eterno retorno que señala el final nos remite a un horror ancestral, algo de lo que no podemos escapar y que por eso mismo nos afecta de manera profunda, aumentando nuestro miedo.

Ejemplo 4: Eisner

La fascinacion por la aventura, el miedo a lo diferente .. Se podria objetar que las emociones examinadas son poco reflexivas, que apelan a sentimientos propios de adolescentes, pero que apenas interesarían a un adulto. Mi réplica es una secuencia de la obra maestra de Eisner, *La Avenida Dropsie* (1995)

Como es sabido, en *Dropsie* todo sucede con rapidez. Eisner tiene mucho que contar y no puede perder el tiempo. Sin embargo, aunque los lapsos temporales se suceden, cuando necesita pararse para mostrar algo con detenimiento lo hace. Eso es lo que permite que su obra tenga alma y nos emocione, como demostraré a continuación.

Este es un relato de corrupción. En resumen, trata de un joven que, recién llegado de la guerra, consigue un puesto de responsabilidad en el Ayuntamiento. Él decide dónde situar las nuevas estaciones de metro, algo que afecta de forma directa al valor de los terrenos. La historia se inicia con Danny llegando a su hogar acompañado de su joven esposa, una encantadora francesita. Al final de la primera plancha ya se nos cuenta que va a ocupar el trabajo que había desempañado su padre.

En la siguiente, salto fuerte en el tiempo. Danny pierde la paciencia al ver que todo se retrasa. Afirma que la seguridad es lo más importante y que sus decisiones dependerán de criterios objetivos. En la misma plancha se nos presenta al malo, Casey, un tipo que tiene en nómina a uno de los ayudantes de Danny.

En la siguiente, descubrimos que Casey es constructor. Sus intereses pasan porque una de las estaciones se sitúe en un lugar determinado. Para ello deben convencer a Danny. Nuevo salto y encontramos al joven funcionario con su mujer entrando en un lujoso local, donde Casey lo espera. Como es habitual, el vértigo narrativo viene acompañado por el casi abocetado dibujo de Eisner. Según su costumbre, presenta los elementos necesarios para dar la "impresión" que cada escenario requiere, sin apenas prestar atención a los detalles. La última viñeta incluye el que quizás sea el diálogo más torpe de toda esta parte, cuando la esposa de Casey dice: "Dejadme a su mujer".

Se inicia un proceso de seducción por parte de Casey y su esposa. Beth. Primero se centra en la conversación con Marie, la mujer francesa de Danny. Luego nos desplazamos al hipódromo. Sobre un fondo de billetes, vemos cómo Casey y Danny realizan apuestas. Volvemos rápidamente a Marie, que se ha ido de compras con Beth. En los dos casos se hacen alusiones al dinero y el estatus.

El ritmo no decae en la siguiente. Mientras su mujer se prueba vestidos, a Danny no le salen las cuentas. No gana lo suficiente para pagar el ingreso en el club, pero Casey se ofrece a prestárselo.

La siguiente marca un cambio de inflexión fuerte. Empezamos con cierta agitación

en el Ayuntamiento. Un inspector esta investigando las cuentas de los supervisores. Danny corre a ver a Casey, pues sabe que descubriran que vive por encima de sus posibilidades. Pero el corrupto constructor lo tranquiliza mostrándole un periodico. En primera pagina podemos leer "Encontrado muerto inspector del ayuntamiento" Hay un siniestro silencio al final de la plancha Casey parece satisfecho mientras que Danny lo mira con rencor

En la siguiente se reanuda la conversación Danny quiere dejarlo.' Escucha Ed, voy a devolverte todos tus prestamos ¡Me libraré de ti!" Pero solo hay una salida y esta pasa por la Avenida Dropsie. Vemos como Danny se debate entre su responsabilidad y sus preocupaciones economicas. En la tira final vuelve al trabajo y hace cambiar la situacion de la parada de metro. Cierra la puerta tras de si con un amargo "¡Lo he reconsiderado!"

En la plancha final, un abatido Danny llega a su casa donde es recibido con entusiasmo por Marie Mientras el se sirve una copa ella lo felicita por su ascenso. Deciden que ya no pueden seguir viviendo en el barrio y que resulta adecuado trasladarse a Manhattan En la ultima viñeta vemos el cartel de 'En venta" a la entrada de su casa En ese momento abandonan la narración Un detalle, los negros que acompañan a Danny en esa última plancha, todo un símbolo de su deprimido estado de ánimo.

Eisner desarrolla constantemente pequeñas historias como ésta. Cuenta la vida de una calle y no puede detenerse en los detalles. Así que, con muy pocas pinceladas, debe conseguir el mayor grado de verosimilitud posible Ello le obliga en ocasiones a ser esquematico, basico en sus proposiciones Chico bueno conoce chico malo. Chico malo corrompe chico bueno. Chico bueno se convierte en el esclavo del chico malo Repasando el texto no encontramos nada especialmente convincente ni original. De nuevo, la clave esta en la combinacion con la imagen. Eisner siempre dominó aspectos como la expresion facial, gestual y corporal Y aqui lo demuestra

Como avanza erguido y seguro de si mismo el heroe al principio del relato; como sus hombros se van hundiendo segun cae en el abismo de robo y corrupción; la arrogancia de Casey, visible desde su primera aparicion; la transformación de Marie, de apocada y humilde en coqueta y pretenciosa... Hay mucha verdad en la visualización y eso aporta carne y sangre a un episodio necesariamente esquematico. Es esa verdad visual lo que lo vuelve creíble y, de nuevo, emocionante Ademas, Eisner evita las truculencias Todo resulta familiar y sencillo. Primero una cena, luego unas compras, más tarde la entrada en un club... Una escalada que termina abruptamente con un asesinato Es importante recordar que, nuevamente, para que la historia funcione, se necesita cierta colaboración por nuestra parte. Debemos entrar en un universo moral donde la codicia, el robo y el asesinato son pecados. Y, al tiempo, participar de la vanidad de Danny y Marie, asumir que en condiciones similares, quizás ese fuera tambien nuestro comportamiento. Esa fatalidad es la que inspira este pequeño drama

Emocion y comunicación

Antes de abordar el siguiente ejemplo, un nuevo parentesis. Me he referido en diferentes ocasiones a esa interaccion entre imagen y texto. Ahora quizas convenga abordarla desde otra perspectiva, que la vuelva mas comprensible Empleare algunos conceptos tomados de la Teoría de la Comunicación

Como es sabido, el modelo mas popular es el de Shannon, que entiende la comunicacion como un puro proceso de transmision de datos entre un emisor y un receptor, a traves de un canal Ese modelo jerarquiza a los participantes, asignando un papel irrelevante a los receptores.

Frente a el, se encuentra el llamado modelo de Palo Alto, que parte de una idea de la comunicacion como comunion, participacion La clave en este caso es el concepto de retroalimentacion Nuestras acciones reciben unas respuestas que, a su vez, modifican las siguientes acciones en curso. El modelo no sólo es circular sino que asume que, al contrario de lo que Shannon pensaba, gran parte de la comunicación es inconsciente, involuntaria y no verbal Esa separación entre lo verbal y lo no verbal hace tiempo que está desacreditada Ambos terminos están tan entrelazados que no es posible un analisis diferenciado. Pero ayuda a nuestra explicacion. Lo no verbal, en la comunicación interpersonal, comprendería aspectos como las distancias entre interlocutores, entonación, vestuario, orientación, gestualidad, silencios, etc Todos esos marcadores interaccionan con las palabras, formando un todo que descodificamos con facilidad

Carlos Giménez. Paracuellos

(7) Bateson, Gregory
Espíritu y naturaleza. Amorrortu. Buenos Aires, 1980
(8) Giménez, Carlos
Paracuellos. Ed. Amaika, Barcelona, 1977
(9) En *Trocha* nº 1. Barcelona, 1977

Al existir dos niveles comunicativos, puede producirse una contradicción entre ellos, lo que Bateson denomina "doble vinculo" (7) Esto es, lo que decimos con las palabras es desmetido por nuestros gestos o cualquier otro marcador corporal. Tiende a afirmarse que es mas dificil mentir en el plano no verbal que en el verbal Con la palabra nace la mentira. Tambien, que el plano verbal se encarga de los contenidos y el no verbal de las relaciones. Esto último es muy importante respecto a lo que estamos hablando.

Se entiende mejor con un ejemplo. Bateson habla de cuando siente sed por la noche y abre su nevera en busca de leche Entonces aparece su gatito y se enrosca en sus pies ronroneando. Nos dice que la interpretacion habitual afirmaria que el gato nos pide leche. Pero el lo niega Ya que el gato no emplea la comunicacion verbal, lo que hace es definir una relacion ' Sé mi mamá" es su mensaje A partir de esa definición llega la leche

Lo que intento explicar es que, en la relación entre imagenes y textos que encontramos en los tebeos, las primeras transmiten una verdad que supera a la textual, la desborda, nos alcanza antes. Y que es sobre todo gracias a eso que podemos hablar de sentimientos y emociones despertadas por los tebeos. Porque, al contrario que el texto, parte de la afirmacion que implica todo comic, nos aborda de forma inconsciente e involuntaria

Nuestro siguiente ejemplo procede del primer album de *Paracuellos*, de Carlos Giménez (8)

Ejemplo 5: Giménez

Gimenez recibió acusaciones de sensibleria hasta en el mismo álbum Quintana, autor del prologo, le perdonaba la vida por haber incluido el episodio que vamos a comentar, "Tito". Entre otras afirmaciones podemos leer lo siguiente: "...Gimenez cae a veces en la sensibleria Y es cierto que el episodio llamado "Tito" adolezca de ello (sic) Yo lo encuentro justificable[ ] Dentro de su contexto yo diria que "Tito" es lógico y hasta inevitable..." Y tambien ".. Es inevitable que en alguna ocasion Gimenez deje de la mano su rabia y contemple con cierto sentimentalismo su pasado. ". Comentarios que no son extraños en el contexto, como comprobamos al repasar una crítica de Antoni Segarra de ese mismo año (9) "Rabia que le llevara algunas veces a la peligrosa frontera entre la crueldad y la sensibleria, entre el rigor analitico y la nostalgia de la infancia perdida "

Resulta curioso que la rabia sea mas respetable que esas otras pasiones que denominan sensiblería Cabe recordar que estas eran las unicas pegas en un ambiente claramente favorable La obra de Gimenez era muy critica con el franquismo y eso fue muy bien valorado. Pero, claro, se apreciaban mas aquellos episodios en los que se trituraba a determinadas instituciones, como la Falange o la Iglesia Y menos los interludios "sensibleros". Como el que sigue

"Tito", como todos los relatos en este primer álbum, consta de dos planchas. Con la eficacia narrativa que le caracteriza, Giménez emplea la primera tira en situarnos. Plano general del "Hogar", el lugar donde transcurren las historias Plano detalle con unas viñetas de "El cachorro", el conocido tebeo de Iranzo. La mirada subjetiva abandona por un momento las viñetas para prestar atencion a una noticia "¡Gimenez! Te han venido a ver". Afirmacion que es inmediatamente respondida por el texto de apoyo: "A Gimenez nunca le habian venido a ver" Las siguientes viñetas se emplean en el encuentro entre hermanos. Con gran economia de medios, se nos explica al mismo tiempo que los hermanos están desperdigados en distintos hogares y que hace mucho que no tienen ocasion de verse

Viene luego una conversacion casi trivial entre hermanos. ¿Te escribe mama? ¿Le contestas? Esta es una tortilla para ti... Entre esos retazos de dialogo, al autor deja caer algunos silencios, tiempos muertos que nos hablan de la importancia del encuentro En cuanto al dibujo, hay un detalle, como es la ausencia de sombras fuertes. En Paracuellos es importante la climatologia Cuando hace frio hace mucho frio y cuando hace calor, mucho calor Aquí la sensación de dia soleado la transmiten esas sombras perforadas de líneas, que nos indican una radiacion de luz tan fuerte que alcanza incluso las zonas umbrias.

En la segunda plancha dominan los primeros planos. Gimenez se aproxima mucho a sus protagonistas y, de nuevo, los silencios adquieren importancia en la narracion Atención a los gestos, la franqueza del hermano mayor frente a la expresión huidiza del pequeño Uno hablando de trivialidades mientras el otro parece responder por compromiso. Al final de la primera tira desvela

(10) Rodriguez Arbesú, Faustino
"Carlos Gimenez: un narrador sencillo e incisivo"
En *El Wendigo* nº 8 Gijon, 1977
(11) Fragmento de artículo de El Cubri
Publicado en *Bang!* nº 12 Barcelona, 1975

sus verdaderas preocupaciones "¿Cuando me sacareis de aqui?". En la respuesta, vemos como el hermano esquiva la mirada del pequeño. Silencio y luego busca sus ojos, que permanecen bajos. Reanuda la charla en el plano general. Debe irse. Se completa la despedida con la promesa de no llorar. Un abrazo y se dicen adios con la mano. En el contraplano comprobamos que el pequeño ya está llorando.

En dos esplendidas viñetas finales, Gimenez se aleja de su protagonista, dejándolo perfectamente aislado. En la primera, enmarcado por la puerta donde vemos los simbolos de los causantes de su desgracia. En la segunda, solo en mitad del patio, gritando el nombre de su hermano, que ha vuelto a abandonarle: "¡Titoooooo!"

Las alusiones a la supuesta sensiblería del episodio sólo aciertan en algo: no es posible entenderlo sin tener en cuenta las emociones. El relato prácticamente no nos habla de otra cosa. Los dialogos son banales. De nuevo, la verdad esta en las imagenes, que interactuan con las palabras, negandolas o dandoles valor, según los casos. Esa mirada suplicante del niño, la fingida alegria y seguridad del hermano, el tierno abrazo de despedida, frente al entusiasmo de la llegada, la sensación de desamparo que transmite el crío . Lo cierto es que hay que estar muy cegado por la ideologia y los prejuicios para interpretar este episodio en terminos de sentimentalismo. Porque es justo lo contrario.

Primero, es coherente con el resto de *Paracuellos*. Mas alla de la critica al franquismo, que es algo concreto, determinado en el tiempo, esta obra nos habla del sufrimiento de unos niños, un asunto bastante más intemporal y que todos podemos entender. Razones politicas pueden llevarnos a darle importancia a lo primero pero, si nos alcanza, si nos interesa, ello obedece mas bien a lo segundo.

Es esto ultimo lo que me permite afirmar que este episodio mas bien condensa el espiritu de *Paracuellos* y nos lo ofrece de una manera mas sutil y menos evidente. Otras historias están cargadas de malos que torturan y abusan de los pobres niños. Aquí ni aparecen. Entramos en el mundo de Gimenez desde la primera viñeta, con ese tebeo que le permite escapar de lo real. De repente ocurre lo inesperado. ¡Recibe una visita! Gran alegria inicial, que se enfria rápidamente. Han venido a verle, pero volverán a dejarlo como estaba ¿hay algo mas injusto? Y Gimenez no subraya nada: "¿Cuando vendrás otra vez?". Es lo unico que el niño se atreve a decir. Y luego esa cabeza gacha y, finalmente, las lagrimas. ¿Es esto sensiblería? ¿Se recrea el autor en la situación? Entiendo que no. Tan solo nos pide que participemos de unas emociones y así comprendamos a su protagonista. Y lo hacemos ¡vaya si lo hacemos! Tal y como lo expresó Faustino en su momento (10)

"Estas historias son tan humanas, tiernas y deprimentes, a veces poeticas y pateticas y estan contadas con un lenguaje tan claro, sencillo y conciso, que nos llegan a sobrecoger y compenetrar con los padecimientos de aquellos pobres niños y a aborrecer a aquellas brujas reprimidas que a sí mismas se hacian llamar mujeres y que no eran mas que un aborto de una sociedad hipócrita, deshumanizada y cruel"

Tan deshumanizado y cruel, dicho sea de paso, como todo aquel que no sea capaz de compartir los sentimientos de sus protagonistas, tan bien expresados por Giménez.

Pacto comunicativo

Hemos hablado hasta aqui de la peculiar interacción entre imágenes y textos. Y de como esa interaccion podia ser comparable a la que se da en toda comunicacion, con mezcla de elementos verbales y no verbales. Y como unos son mas "creibles" que los otros. Pero hay un ultimo aspecto: cuando la escuela de Palo Alto habla de comunicacion, lo hace en terminos de "participación". De ahi que su modelo sea conocido como "de la Orquesta". Cuando nos comunicamos, somos como músicos interpretando una pieza sin partitura, buscando la armonía entre todos.

Es importante volver a la definicion con la que encabezaba este artículo. "Parecer que no puede ser distinto al suyo propio" Esa idea de "pacto comunicativo", de acuerdo inicial es clave en todo el proceso. No creo que pueda siquiera hablarse de comunicacion sin ese punto de partida. Gonzalez Requena lo expresa en otros términos. Al referirse al cine clásico, comenta que éste facilitaba la sutura simbolica que las imagenes producían en lo real. Mientras que, como ya hemos dicho, el posmodernismo se entrega a la experiencia de lo real, abocado

siempre a lo siniestro. Mas claramente, se necesitan ciertas condiciones de pacto social, una vision del mundo compartida, para que las emociones se transmitan, para que sean posibles. Empañar esa armonia, que es la que permite participar de los sentimientos de otros, en aras de la discontinuidad y la tierra de nadie, es una operación condenada al fracaso o a la sustitucion de la emoción por sus parientes más miserables la sensación y la ideologia

Como es sabido, nuestra actitud ante las emociones ha variado con el curso de la historia. Hemos heredado una vision positiva a traves del cristianismo, que supone que determinades virtudes, como la fe o la compasion, no son racionales, sino que salen del corazón. Pero, frente a eso, toda una corriente de pensamiento niega el valor de la emoción, enfrentandola a las ideas La razón será la que nos llevará a la verdad, alejándonos de las tinieblas del desvarío emocional Hay algo de esa firmeza racional en aportaciones como la que sigue (11). Es una disertacion sobre los modelos narrativos tradicionales, frente a sus supuestas y deseables alternativas

" Nosotros no decimos no a la accion tradicional. Sabemos que los imperialistas han venido haciendo uso de ella como parte de un código muy personal de narrar Sabemos que es necesario buscar un codigo distinto. Pero, y aquí disentimos de algunos radicales progresistas, no negamos un cierto interés al codigo "hollywodiano" o "kingfeaturessyndicatiano", porque a veces, teniendo en cuenta lo introducido que esta en muchos elementos, podemos valernos de el para contar temas de distinta tendencia ideologica (el caso de Pontecorvo con "Queimada" en el cine, el caso de las historietas cubanas que conocemos), aunque siempre con la contradiccion de emplear una forma tipicamente imperialista Aun asi, volvemos a insistir: es un deber de todos los que trabajamos en medios de comunicacion el encontrar nuevos codigos, distintos de aquel que se nos ha impuesto, y se nos sigue imponiendo, durante tanto tiempo"

Como comprenderán, esta gente no puede perder su precioso tiempo hablando de algo tan vacuo como las emociones Estan demasiado ocupados ' peleando contra el imperialismo". Personalmente, creo que la aparición de nuevos modelos narrativos no deberia suponer la desaparicion del sujeto, s.no todo lo contrario. Los creadores solo consiguen que las nuevas formas funcionen, cuando las integran en un relato que interesa al lector, que capta su atencion, ¡que le emociona!

A menos, claro está, que no pensemos en lectores libres sino en esclavos, obligados a leer lo que se les diga. Pero si no existe la coacción, debe haber un pacto. El pacto comunicativo.

Ejemplo 6: Hal Foster

Me cuesta hablar de tebeos sin citar a Foster y esta vez no va a ser una excepción Revisaremos los dominicales que van del 26 de enero al 16 de mayo de 1947 El protagonista se ha casado con Aleta y acuden a las tierras del norte donde ella es presentada a su suegro, el rey Aguar La aventura se inicia con el deshielo de primavera. Foster otorga un marcado protagonismo al paisaje y los cambios estacionales, empleandolos en mas de un caso como simbolos de la accion en curso.

Con el fin del invierno llega el momento de celebrar el congreso de primavera de los jefes. Entre ellos llegan Gungur con su hijo Ulfrun, presentado como "poderoso corsario, ídolo de los vikingos". Su imagen nos habla de un personaje altivo, apuesto al tiempo que desagradable Foster plantea su juego sin perder el tiempo. En una viñeta nos muestra a Aleta, tan bella como siempre En la siguiente la mirada de Ulfrun se cruza con la de Val, el rival a abatir

La plancha del 2 de febrero se abre con lo que parece una distraccion Val saluda a un antiguo amigo, Gundar Hal, que le muestra su obra: un barco "construido para navegar a vela, sin necesidad de remar y con poca tripulacion" Mientras, Ulfrun, como Foster, va ligerito Aprovisiona su barco y cuatro viñetas más allá ya ha secuestrado a Aleta Su criada Katwin intenta ayudarla. Ulfrun cierra plancha con un cruel comentario: "¡dadle con un remo!"

Mientras cumplen su orden, el villano se vuelve hacia Aleta "y ¡se enfrenta con dos ojos en los que brilla el odio!" Val enloquece cuando se entera Pero luego reacciona con la frialdad habitual en el Ahora entendemos la aparicion de Gundar Hal, ya que la persecucion se realizará desde su barco Katwin ha sobrevivido a los golpes de Ulfrun e intenta unirse a la expedicion, pero Val la

rechaza "¡No es lugar para una mujer!" En la ultima viñeta Katwin "saca algo que le muestra a Val como simbolo". El dibujo completa perfectamente la información textual. Val parece casi un niño en su expresión desvalida, expresion que tardaremos en volver a ver

A recordar la capacidad de Foster para alcanzar la misma calidad en palabras e imagenes. Si sus dibujos están llenos de convicción y nos transportan a los lugares y situaciones descritas, sus escritos rebosan ingenio y poesia, como pronto veremos. Otro aspecto: el autor, pese a que frecuentemente ha sido acusado de idealista, tiende a ajustarse a la mentalidad medieval, sin realizar cambios que agradarian a sus contemporaneos, pero que traicionarian el espiritu de la época Es así como debe entenderse el rechazo de Val a la presencia de Katwin en el barco.

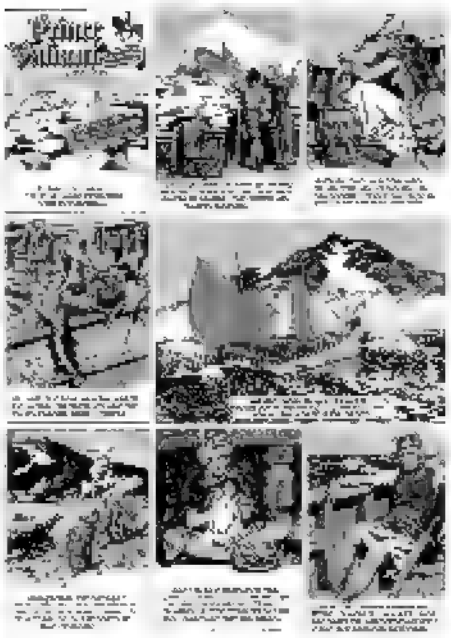
Val y sus hombres juran perseguir a Ulfrun hasta la muerte. Su padre el rey le ve alejarse, despues da una orden y mil hombres mueren El padre de Ulfrun es colgado. El autor apenas dedica espacio a estos asuntos. La mayor parte de la plancha la ocupa el primer enfrentamiento entre Ulfrun y Aleta Primero la manda atar en la cabina Pero ella consigue liberarse y se hace con una nueva arma Al final de la página Aleta, con una espada en la mano, se encara con Ulfrun

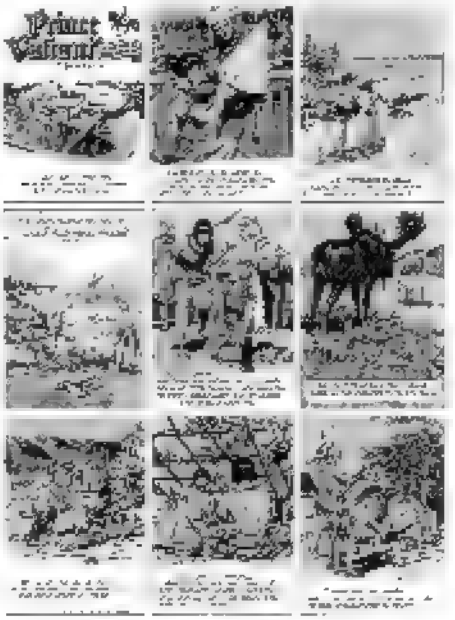
La plancha del 23 de febrero se abre con uno de esos espléndidos planos generales que nadie dibuja como Foster Sentimos el fragor de las olas, la reaccion del coro de remeros, el aturdimiento de Ulfrun y la dignidad clasica de Aleta "...Ulfrun desenvaina su espada. Demasiado tarde cae en su error... ¡Aleta se rie!". Por cierto: atencion al detalle del marino muerto para que ella consiga su espada Vemos asomar uno de sus pies ¡Pelillos a la mar!

La replica de la reina, mientras deja caer su espada, es letal. "¡El valiente Ulfrun! ¡Se dispone a luchar contra una mujer! ¡No te asustes, no te haré daño!". Aqui se inicia una pauta que invierte las reglas de todo secuestro. Es la víctima la que parece tener el control Aleta, futura madre a la que suponiamos asustada y desvalida, es presentada con una esplendida belleza pero, al tiempo, con la sonrisa y el descaro de una autentica perra Mantiene su papel de coqueta en la viñeta siguiente, un momento delicado que Foster sortea con habilidad. Si un guionista es bueno, consigue lo que se denomina "suspension de la credibilidad". En la lógica de la historia, sucesos forzados o que apenas nos creeriamos en otras circunstancias, resultan naturales y aceptables. Es lo que ocurre aqui Seguramente en la vida real Ulfrun habría derribado a Aleta, violandola luego ante sus hombres. Pero el dibujo de Foster inviste a la bella reina con un aura casi divina y por eso nos llegamos a creer que sobreviva a la furia del pirata Como si fuera consciente de lo increíble de la escena, Foster se marca un farol "Por un instante, la rabia le ciega, y durante ese instante Aleta pasa ante el" ¡Toma!

Luego se da otra de las sucesivas transformaciones a las que nos acostumbrará la reina Deja su papel de zorra inaccesible para hacer de madre de los remeros, que le prestan sus pieles, mientras ella, amorosamente, les hace algunos remiendos. La cara de preocupación de Ulfrun en la última viñeta lo dice todo. Por si acaso, el texto aclara que " aunque ama a esta chica, tambien la teme". Ademas, un barco los sigue. Mas alla de las primeras viñetas, que lo muestran arrogante y seguro de sí mismo, Ulfrun sera un personaje realmente patetico el resto del relato, consumido por la preocupacion y la pérdida de liderazgo. Un malo por el que sentimos pena Ademas, su peinado consigue lo imposible. ser aun mas ridiculo que el del Principe Valiente

La persecucion ocupara unas cuantas planchas en las que vemos como la experiencia de Ulfrun lucha contra la astucia de Val y el nuevo barco en el que viaja, que emplea la fuerza de las velas y no de los remos En cierta medida, se describe la eterna contienda entre la tradicion y el progreso, quedando Ulfrun del lado de los que pertenecen al final de una era. Ese es otro tipo de derrota que tambien humaniza al personaje. Él se está comportando como tantos otros que le precedieron Pero, en este caso, su experiencia en el mar y con otras mujeres, no le sirve para nada, lo que le lleva a una logica desesperacion La sensación del lector es que Ulfrun es mas coherente con sus convicciones que Aleta, que empleará todos los trucos sucios posibles, para minarle la moral. Por ejemplo: "Aleta canta . Su voz es dulce y clara, pero las canciones tratan sobre las grandes hazañas del Principe Valiente y sobre su ferocidad en combate"





Impagables las caras de los remeros que escuchan sus tonadas Por la noche, entona melodias que hablan del hogar Cuando Ulfrun decide arrastrar a Val a mar abierto, para demostrar su superioridad como marino, Aleta les susurra 'Vuestro jefe huye como un conejo asustado de mi principe"

Toda la carrera se plantea como un juego en el que se enfrentan la fuerza contra la habilidad Mientras, la naturaleza actua como arbitro, como un fondo poco neutral que pone a prueba a los contendientes, con tempestades, hielos y mares desconocidos.

No hay contacto entre la presa y sus perseguidores, asi que la acción se desarrolla basicamente en el terreno emocional Se nos habla de la ard ente determinacion de Val, de que Aleta no esta demasiado preocupada y de que Ulfrun conduce a sus hombres sin piedad. Pero sus ojos parecen cada vez más hundidos.

La travesia avanza y nuevas pasiones embargan a los protagonistas, poniendo a prueba la capacidad de Foster para caracterizar a sus personajes. Ulfrun empieza a tener miedo y Aleta cose y canta durante el dia, pero llora en la noche Finalmente, ambos barcos se cruzan y la reina comprueba con alegria que Katwin está viva

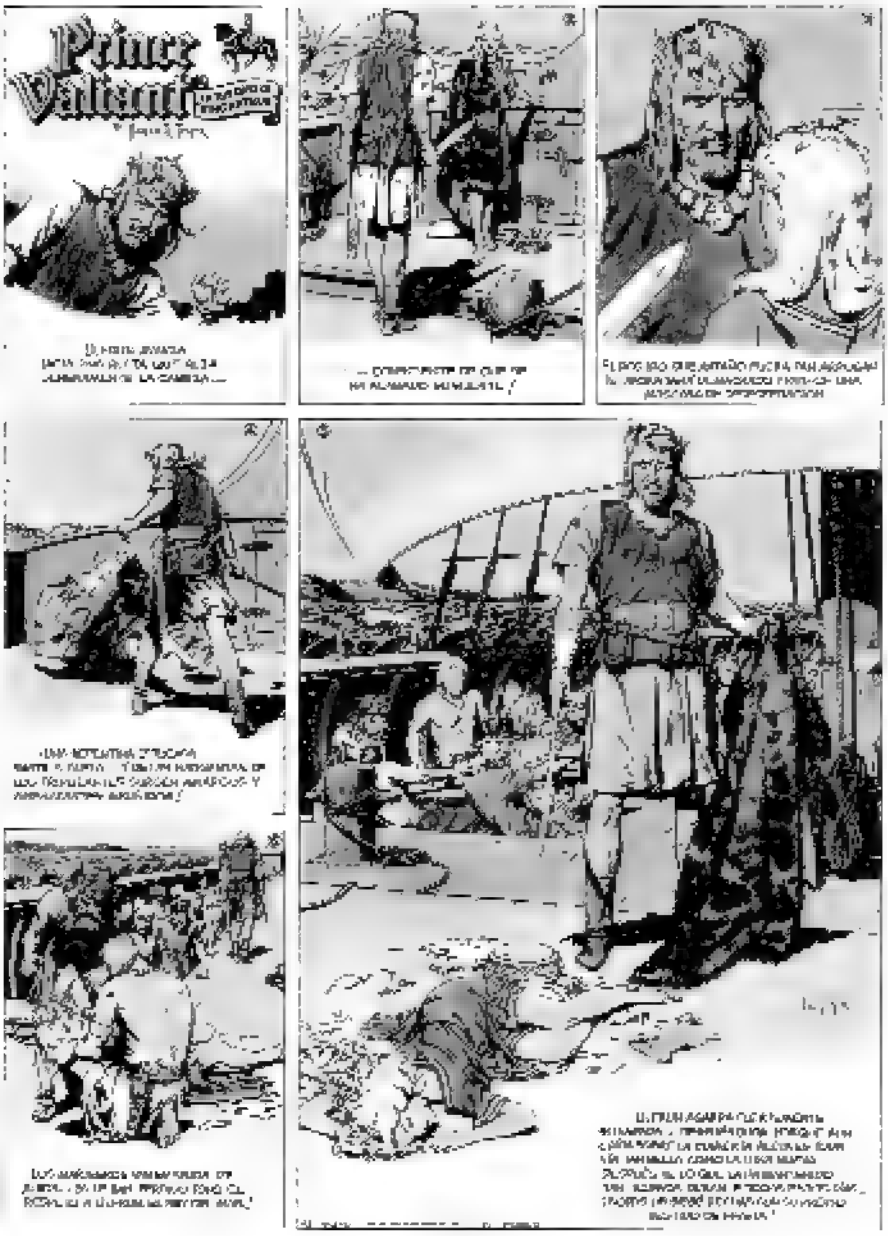
El viaje llega a su fin Descubren "el nuevo mundo" y otra vez la diplomacia de Val se impone a la brutalidad de Ulfrun Mientras el principe negocia con los indios, Ulfrun trae el hambre y la desesperación a su barco, al enemistarse con los nativos. El descubrimiento de América, un hallazgo fenomenal en sí mismo, queda diluido en el drama de la persecución. Los hechos historicos apenas pesan en un relato que prima lo individual, lo concreto.

Nos acercamos al climax emocional Resulta curioso comprobar cómo no ha habido enfrentamiento real entre Val y Ulfrun Tan sólo una sorda persecucion en la que hacian mas por evitarse que por encontrarse. Con Aleta en cambio ha habido proximidad y lucha de temperamentos. Y hasta ahora elia ha ganado todas las escaramuzas

Los hombres de Ulfrun se quejan Nombran un portavoz y el corsario lo mata "No de una manera fria, sino con un frenesi que delata el miedo que se ha apoderado de Ulfrun", Luego, cubierto de sangre, avanza hacia Aleta Puedo imaginar lo que los lectors sintieron ante este ' continuara" Foster se acerca a la zona de máxima intensidad Toda la aventura está diseñada para llevarnos hasta este punto. Ulfrun siempre ha obtenido todo aquello que deseaba, S guiendo esa logica raptó a Aleta, pero ella no le corresponde Ademas, penso que adentrándose en sus dominios marinos se libraría del marido. Y resulta que tambien ha fallado en eso Ahora sus hombres se vuelven contra él ¡Oh, sí, entendemos perfectamente que desee liquidar a Aleta! De hecho, lo que no comprendemos es porqué narices no lo ha hecho antes.

El autor no suele cometer el pecado de duplicar con sus textos lo que ya dicen sus dibujos Lo hace en contadas ocasiones, empleando la repeticion para enfatizar la poesia de sus palabras, "El rostro que antaño fuera tan arrogante, ahora está demacrado y parece una máscara de desesperacion" Y si, el dibujo ratifica a la perfeccion lo que el texto dice Nuevamente, sentimos lástima por esa bestia caida

Luego derriba a Aleta de un golpe y asistimos con incredulidad a una de las escenas más bellas de la saga La triste figura de



Ulfrun, de pie, contempla con incredulidad el espectaculo que se ofrece a sus pies. Foster alimenta nuestro ojo con un esplendido dibujo. Mezcla la dignidad de la madre, rodeada de "¡ropas de bebe hechas con su propio vestido de fiesta!", con su mucho más mundana belleza "Aun caída sobre la cubierta Aleta es todavia tan bella como la luna nueva". Doy fe. Mudos testigos son tambien los hombres de Ulfrun, que contemplan paralizados la escena desde el fondo. Luego, abatido, el villano se aleja despreciado por sus camaradas. Aleta despierta con un gesto teatral Ha ganado la partida

Un minuto mas para esa impresionante composición con Ulfrun de pie y Aleta supuestamente vencida a sus pies. Es tal la belleza del dibujo, su perfección en cuanto al detalle de las diferentes piezas que lo componen y lo bien articuladas que estan, que puede hacernos olvidar los diferentes significados que vehicula. Hablaria sobre todo de victorias y derrotas. Ella casi parece sonreir, en una posicion que denota tranquilidad, como si se hubiera tumbado a echar una siestecita Pero su situacion tiene tambien algo de artificioso. Ha caído de forma que resulte lo mas bella posible. Sin embargo, la sensualidad que pudiera emanar de su figura queda inmediatamente neutralizada por su estatus de futura madre, como el texto y las ropitas extendidas a su alrededor se apresuran a proclamar, rodeandola con un manto de protección

Ulfrun todavía sostiene en la mano el manto de piel que le ha arrebatado durante el episodio violento. Hay como un juego de papeles sexuales en el que, al ser ella despojada de sus pieles, revela su verdadero yo, virginal e inviolable. Ulfrun es la viva imagen de la desolacion y sabemos que ha llegado al final de un camino. Esa mujer que yace tumbada ante él lo ha vencido y todos los indicadores de su cuerpo señalan esa derrota. Hay algo injusto en toda la situación, pero es más una sensación que algo que podamos expresar con claridad

A partir de aqui la accion se precipita Val, apenas un comparsa hasta ese momento, vuelve al centro de la escena Finalmente los vikingos se enfrentan Ulfrun intenta huir y Val lo persigue Hay dos viñetas en las que Foster parece jugar a los dobles. El heroe y el villano llevan una barbita y unas armas que los asemejan. El protagonismo de Val es puesto en entredicho en la siguiente escena Ulfrun huye en una direccion y Aleta, custodiada por dos hombres, es arrastrada en sentido contrario. El príncipe no sabe qué hacer Ella, rápidamente, toma la iniciativa Abandona su recobrado papel de víctima desvalida y recupera la iniciativa. Sin pestañear, entre otras lindezas les suelta a sus guardianes: " Sabeis que si me haceis algun daño moriréis de una forma horrible "

A partir de ahí, Val tiene via libre para seguir a Ulfrun Éste huye hasta que tropieza con un acantilado. Está al borde de las cataratas del Niagara Val llega hasta el y Ulfrun muere en la plancha del 5 de abril Su muerte esta marcada por un extraño silencio. Es apenas un punto, una figura ridicula en un paisaje primario. Ha sido reducido a nada y vuelve a la nada original No hay alegria en la victoria. La persecucion ha terminado. Solo queda el cansancio.

En la plancha siguiente, comprobamos que no ha sido sólo Ulfrun el derrotado por el poder de Aleta El Principe Valiente llega hasta ella convertido en poco mas que un niño balbuceante Esta es una pagina en la que el amor se expresa de forma casi religiosa. Los escasos dialogos se ven completados por unos gestos cuidadosamente medidos. Aleta, más maternal que nunca, acoge a su hombre en su regazo. De nuevo, una naturaleza dibujada con primor actua como marco de una escena casi demasiado intima como para ser expresada. Observen el pudor de Foster, que nos ha evitado la pelea entre los dos contrincantes. Y que destila la pasión entre los dos amantes en un rosario de contadas frases. Al final llega Katwin, que encuentra a Aleta "calmando a un gran guerrero que llora como un niño exhausto"

En la plancha siguiente, Foster demuestra que es muy consciente de lo que hace y su texto señala lo que la imagen muestra claramente ". Aleta acaricia a Val como si fueran madre e hijo". En la viñeta siguiente, es ella la que es consolada por Katwin, para sorpresa de Val

Salimos con esa nota de humor de una situación marcadamente tensa y que ahora conducirá a nuestro heroe a nuevas aventu-

(12) No está de mal recordar el paralelismo entre este rapto y otro anterior. Cuando Val conoce a Aleta, se la lleva arrastrándola por los pelos ¡igual que Ulfrun! Es únicamente el amor compartido el que diferencia un caso del otro

ras. No solo con los indios que pueblan esa zona recién descubierta, también asistira desesperado al nacimiento de su primogenito Arn. Pero esa es otra historia.

Foster convierte lo que podia haber sido una historia de violencia, un rapto con violación incluida, en una gran aventura donde el amor y el deseo se enfrentan. Aleta, lejos de ser un peon, un juguete por el que se pelean los protagonistas, se sitúa en el centro del drama. El elemento aparentemente mas debil consigue no obstante superar todas las dificultades, gracias a su astucia y habilidad, sus "armas de mujer". La mujer sabe mas que el hombre, esa parece la conclusión. En cuanto a sus dos pretendientes, uno es reducido a la nada. El otro, el elegido de su corazon y padre de su futuro hijo, llega a ella infantilizado, desgarrado por la ausencia y la busqueda. Ella lo acoge como una madre a su hijo. Y mucho mas (

APUNTES

En esta ocasion no puedo ofrecer tantas conclusiones como quisiera. Apuntaré algunas convicciones que me han guiado, aunque no estoy muy seguro de todas ellas.

•Considero la identificación del lector con los personajes y emociones que aparecen en el relato como un factor de calidad de toda historieta. Aquellas que consiguen provocar esa proyeccion emocional son necesariamente mejores que las que ni siquiera lo intentan.

•Para que tales proyecciones ocurran deben interesarnos dichos personajes y emociones. Las teorias que apuestan en contra de los arquetipos, las figuras heroicas, las emociones y los finales felices no explican cómo se genera entonces el interes. Si nos da igual lo que les pase a los personajes ¿Porqué seguir la historia?

•Entiendo la empatia como algo necesario. Es aquella operación que nos relaciona con los demás. Durante muchos años el arte ha insistido en la individualidad del artista. Si los frutos del arte se reducen a una individualidad extrema ¿por qué habrian de interesarnos?

•Al contrario que otros artistas "libres", el historietista debe alcanzar al mayor numero posible de lectores. Por eso ha estar muy atento respecto a que les interesa, que capta su atencion. La figura del artista enfrentado a su publico es irrelevante en este caso.

•El deseo de la mayoria es siempre el mismo. Es mimetico. Lo interesante en el arte es que ofrece ese deseo y, al mismo tiempo, las reglas para eludirlo, para tornarlo social. Ofrece puentes entre el caos imaginario y la sutura simbólica. Lo real no satisface nuestros apetitos imaginarios.

•Hablar de emociones supone aceptar al lector como parte del juego de construcción e interpretación de toda historieta. No hacerlo impide comprender correctamente la estructura de muchos relatos.

•Hablo de la emocion como una reflexion "de otro tipo", al igual que entendemos que la imagen nos informa de manera diferente al texto. Esa "otra manera" afecta a nuestro inconsciente, es mas plástica y, en más de un sentido, más cierta.

RAMÓN F. PÉREZ

El niño perdido...
y hallado 70 años después

Planeta DeAgostini ha iniciado una interesante política de recuperacion de los que por aquí siempre hemos considerado "clasicos" del comic por antonomasia. Es decir, los comics de prensa norteamericanos de los años 30, 40 y 50. La inciativa parece haber sido bien recibida por los aficionados, que se han sentido identificados con las características del producto: ediciones no de lujo, pero fieles al original y correctas en lineas generales y, sobre todo, que ofrecen en cada tomo una gran cantidad de material a un precio mas que razonable. De hecho este era el talon de Aquiles de este tipo de productos en los últimos años, su elevadisimo precio -que, además, nada tenía que ver con determinados aspectos del mismo, como las traducciones o la rotulacion, generalmente infumables- y lo raquítico de las "raciones", hasta el punto de que parece estuviesemos hablando de cocina de vanguardia y no de tebeos.

La más interesante de estas recuperaciones, al menos en el plano "doctrinal", ha sido la de *Terry y los Piratas*, de Milton Caniff, uno de los pocos clásicos mayores -el mayor si hemos de creer a ciertos eruditos- que nos quedaba por conocer de la "edad de oro" Cierto que hace algunos años se comenzo su edición, sacandose seis o siete álbumes. Que viene a ser el contenido de los dos primeros tomos de Planeta Teniendo en cuenta que Planeta ya va por el 14 está claro que aquello fue poco mas que el "trailer" de la serie Tambien hay que mencionar la bella edicion hecha por Norma de las planchas dominicales, ilegible al faltar las tiras diarias, pero que permite hacerse una idea global de la historia y la evolucion del personaje Ademas de disfrutar con el excelente grafismo del Caniff de los 30 y 40

No obstante el escaso material existente, yo escribi hace ya algunos años(1) un articulo sobre Terry donde afirmaba que, con todas las reservas que se quiera, alli parecian estar ya las lineas basicas de la serie y que, cuando se conociesen nuevos materiales, no nos llevariamos grandes sorpresas. Han llegado los nuevos materiales -hasta el punto de que hoy ya conocemos toda la etapa aventurera de Terry y los inicios de la bélica-

(1) "Piratas de Tinta China"
En El Wendigo nº 45 (1989)

y no puedo menos que reafirmarme en todo lo dicho.

Creo que lo fundamental para comprender la obra es aceptar que no estamos exactamente ante una serie de aventuras, como podrian ser *Tarzan* o *The Phantom*, sino ante otra cosa que podríamos definir como "melodrama exotico-aventurero". Es decir, el exotismo, completamente desaprovechado por otra parte, no es mas que el marco donde se desarrollan las relaciones de los personajes, que es lo que en realidad interesa a Caniff Puestos a buscar influencias "mayores" podriamos decir que Caniff bebe en el mundo de Somerset Maugham y le resulta absolutamente ajeno el de Kipling.

En consecuencia la serie gana mucho cuando priman los elementos melodramaticos y se vuelve bastante soporifera cuando lo hacen los estrictamente aventureros La espina dorsal de toda la primera parte es la tormentosa relacion entre Normandie Drake, la mimada niña rica, y Pat Ryan, el compañero y mentor de Terry, llegando la historia al desideratum cuando Normandie comete en error de casarse con Tony Sandhurs, un individuo absolutamente despreciable Por el contrario cuando estos desaparecen todo se vuelve de una morosidad aplastante Algo similar ocurre con la mitica dama Dragón, sus actividades piratescas no parecen interesar demasiado a Caniff -nos cuenta las mismas una y otra vez sin aclararnos demasiado en que consisten- , todo lo contrario de sus intentos por seducir a Pat, que son en realidad el meollo de la cuestion

Ni que decir que la historia gana muchisimos enteros cuando, mas o menos a mitad de la saga, en los prolegomenos de la etapa belica, volvemos a encontrarnos con Normandie, madre de una preciosa niña, y el seboso de su marido, quien ahora une a sus multiples "virtudes" la de trabajar como infiltrado para el invasor japones (Tiene tambien algunos "vicios menores", como el de hacerse pasar por invalido para no dar golpe o el de robar la comida a los niños y los enfermos)

Por el contrario, escasisimo interes tiene, incluso a nivel meramente decorativo, lo que podriamos llamar parafernalia exotica Terry y compañia deambulan por los mas remotos lugares del lejano oriente, patean desiertos, islas y montañas, pero la sensación que nos dan es la de no moverse del jardin de casa, pues Caniff se limita a mostrarnos cuatro piedras y dos helechos que parecen siempre los mismos. Como ya afirmaba en el anterior articulo quizas la explicacion esté en que Caniff trata de evitar la ambientación caracteristica del comic de la época, tan de opereta o de "teatrito chino2. El problema es que prescinde de una cosa pero no la sustituye por otra y el resultado se parece bastante al vacio

Algo similar ocurre con los personajes, hasta el punto de que uno se pregunta a veces qué se le ha perdido a Caniff en China Los personajes orientales no solo no tiene ninguna entidad -los abundantes villanos, piratas, etc que pueblan la serie suelen ser europeos y la misma Dama Dragon es calificada habitualmente de "euroasiatica" y no de china -sino que, al avanzar la serie, y surgir la amenaza japonesa, cuando empiezan a aparecer personajes chinos con cierto protagonismo, estos seran siempre unos chinos "peculiares", que han estudiado en America o se han criado en una mision El resultado es que todos son fans del general Custer -que parece ser uno de los grandes idolos de Caniff- y se conocen al dedillo los entresijos de la liga americana de Baseball, pero a los que nunca oiremos mentar a Buda, a Confucio o al inventor del pato laqueado pekines, temas todos ellos que me

parece deberían resultar mas cercanos a un chino de aquellos años preglobalizacion que los avatares del lejano far-west (valga por esta vez la redundancia)

Por supuesto que Caniff tiene aciertos innegables: el cuidado en la construccion de los dialogos, lo elaborado de las tramas en su aspecto melodramatico, el intento por tomarse en serio ciertas circunstancias que, sin mesura, podrían desembocar en el culebron mas desmadrado, como las ya mentadas relaciones entre Normandie y Pat. Hay que destacar sobre todo la atencion prestada a la evolución de los personajes, especialmente Terry, en los inicios un mero comparsa que va adquiriendo protagonismo a medida que crece hasta llegar a eclipsar a Pat, su amigo y protector y el autentico héroe de la serie durante toda su primera parte

Podria extenderme en otros temas, como la supuesta "progresia" de la serie, entendiendo por tal su capacidad para vehicular un mensaje anticolonialista, pero la verdad no le veo demasiado sentido a estas alturas. Eso sí: no me parece *El Loto Azul*, ni de lejos.

El problema principal de Terry, al menos para un lector actual, es que falta una cosa y sobran unas cuantas. Falta ante todo el sentido de la magia, de lo maravilloso, que tenia el comic de aventuras de aquellos años Cierto que esta "magia" es algo que en la mayoria de los casos no resiste un minimo analisis y estaba sobre todo en los ojos -infantiles- de quienes leian los tebeos, pero ni era asi en todos los casos ni tenía porqué estar reñida su existencia con un tratamiento más adulto del tema El handicap de Caniff como contador de historias es que prescinde de cosas, pero no llena los vacíos Unido a este viene otro, la sensación de que Caniff se toma demasiado en serio, hasta cuando cuenta chistes suena solemne Cierto que en Terry no se llega a los extremos de *Steve Canyon*, pero con todo resulta excesivamente engolado, más aun si consideramos que muchas veces son situaciones picarescas o humoristicas las que pretende contarnos

Para rematar digamos que es frecuente leer alabanzas al Caniff "narrador", incluso entre quienes se sienten "horrorizados" ante los aspectos ideologicos de su obra, como podria ser el caso de Carlos Giménez Lamento estar en desacuerdo una vez más Caniff quizas sea en determinados aspectos un buen narrador, pero no tiene ningún sentido del tiempo, y este en el comic es casi tan importante como en el cine aunque se mida de otra manera De la misma forma que una escena cinematografica de dos minutos puede ser genial y convertirse en un lastre si se alarga a cinco, las cosas tambien tienen su duracion idonea en el comic, aunque aquí, simplificando, ésta no se mida en minutos o en segundos, sino en viñetas Una situacion que se puede narrar perfectamente en media docena de viñetas no precisa ser alargada hasta el infinito, sin embargo ésta parece ser la especialidad de Caniff alargar la situacion mas banal -un chiste, un juego de palabras- durante viñetas y mas viñetas (por supuesto que tambien existe el caso contrario: el del narrador telegráfico, pero no es ese el problema de Caniff) Por eso historias que argumentalmente no son nada del otro jueves se alargan hasta dejar exhausto al lector. Si a esto unimos que la variedad tampoco se cuenta entre sus virtudes, tenemos un comic que quizas se lea con respeto, pero no con emocion

Creo que esta claro que el señor Caniff no se encuentra en mi particular santoral Esto no deberia entenderse sin embargo como una descalificacion de la presente edicion Todo lo contrario, considero una autentica suerte que el aficionado pueda hacerse a un precio muy asequible y en un lapsus de tiempo breve con un comic de esta envergadura y esta importancia historica Otra cosa es que, puestos a elegir, yo hubiese preferido la recuperacion de otras series -por ejemplo las de Roy Crane, otro de los grandes pioneros- pero la edicion completa y ordenada de Terry no deja de ser un hito y como tal ha de ser recibida por el aficionado que, al menos, podra opinar al fin sobre el tema de forma adulta y razonada y no de oidas como hasta ahora

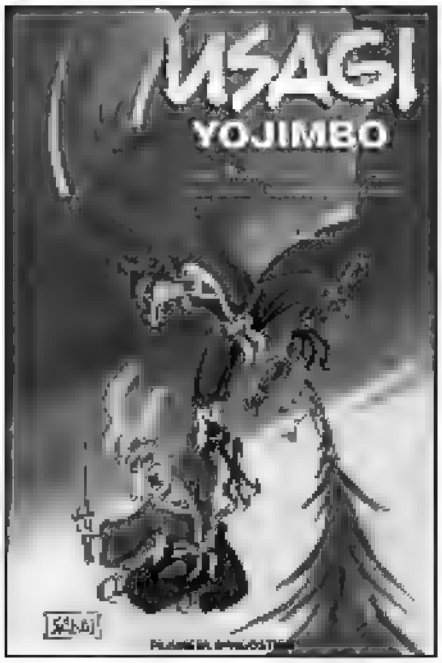
FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU

Si Usagi no existiera habría que inventarlo

Cada vez que se edita un álbum con las historias de este personaje necesito escribir sobre el. No puedo remediarlo. Es un tipo de comic del que se puede decir que si no existiera, para bien del comic y sus seguidores, habría que inventarlo. He sentido placer con practicamente todo lo que se ha publicado en España de este Conejo Samurai y esta nueva entrega, cuando menos, es atrayente y entretenida.

Ya no se que escribir sobre estas Historietas que no haya sido impreso en estas páginas, pero sigo. La verdad es que necesito seguir hablando sobre estas magníficas, exóticas, humanas y entretenidas historias medievales japonesas, que ademas de contarnos una parte de su Historia, de sus atávicas costumbres, de sus diferentes mitos, nos cuentan momentos cotidianos, incluso poéticos, de valores que están o ya han desaparecido.

Al menos en la mas que vieja y decadente España, con sus empresarios y políticos, los cuales entre otros muchos cuentos chinos, que no tebeos, nos han vendido por buena la burra coja y tuerta de que aquí hay trabajos que los españoles no quieren. Es el caso de la Hosteleria, por poner como ejemplo uno de los más sangrantes, pero no el único. Cuando lo que en realidad está ocurriendo en buena parte de estas empresas (¿?) es que quieren a los trabajadores como esclavos modernos, no como asalariados legalmente contratados. Lo que no quieren los españoles es trabajos sin contratos, no los quieren con periodos a prueba que luego resulta que es todo lo que les dan, no los quieren con jornadas de 10/12 horas a partir de contratos de 4 u 8 horas, no los quieren con empresarios que les pagan con lo que recaudan de propinas y que se tiran todo el verano con empleados en esas miserables condiciones antisociales de trabajo.



Qué decir de la Constuccion. ¿Donde-están-los-controles-Matarilerilerile? En-el-fondo-del-mar-Matarilerilerón Empresarios-negreros que al cabo de unos pocos años tienen un montón de negocios LEGALES, a los que se deberia encarcelar y darles a leer todas las mañanas las aventuras de *Usagi* y por las noches, antes de ir para el catre, hacerselas recitar de carrerilla como una letania A lo mejor se les pegaba algo.

Historias las de *Usagi Yojimbo* entretenidas, sin darnos el coñazo seudo intelectual, ni seudo social, aburrido, falso e hipocrita, propio de la falsedad televisiva que nos está educando, que es la que impera, en donde vemos y oimos de continuo a una serie de personas montadas en el oro, que gimotean sobre la riqueza de otros, que te ponen a caldo el imperialismo capitalista mientras van a la última moda procedente de los USA, o te hacen el chantaje moral de pedirte unos euros para tal o cual evento aparentemente humanitario, a la vez que ellos defecan en una bolsa de plastico (invento del maligno) para no desperdiciar ni los excrementos que generan, que son muchos y que venden como abono, pues estos Srs (¿?) no dan ni la mierda que cagan

Historias de Amor las del Samurai Usagi, de entrega a unos ideales, a unos principios ancestrales como el honor, la amistad, la honradez, el desinteres, la rectitud de acción, la sinceridad, o la falta de dobleces morales. En fin, historias que hacen pensar entreteniendo y en ocasiones, disfrutar de lo lindo en un entorno imaginado mejor, o al menos más honesto del que estamos padeciendo en nuestra vida cotidiana

Y que nos permiten llegar a pensar que, quizas, gracias a las bondades que nos brinda esta serie, su autor Stan Sakai está siendo recompensado (¡Dios existe!) por la honradez del trabajo bien hecho y con ello, para nuestro disfrute, su saga perdura en el tiempo despues de mas de dos decadas de existencia, convirtiendose en todo un hito de la historia moderna de los cómics de origen USA, al reunir características que la hacen insólita y casi unica

- Llevar casi dos decadas en el mercado de la Historieta
- Un producto claramente japonés editado en USA
- Ser propiedad de su autor y no de una editorial
- Serie con guiones y dibujos exclusivos de un solo autor, su creador Stan Sakai
- Valorada como un producto de calidad en todo el Mundo
- Recibir toda clase de premios en USA y fuera de ella, entre ellos dos Haxtur
- Con miles de seguidores en diversos paises, con diferentes idiomas y culturas.
- Ser un heroe-animal antropomorfico, que recuerda al mejor de los Mickey creados, el de sus origenes, el más romántico y poetico, el más valiente y aventurero, generoso y desinteresado. El creado por el gran artista Floyd Gottfredson

RAMÓN F. PÉREZ

Tiran más dos...
El regreso de Shanna

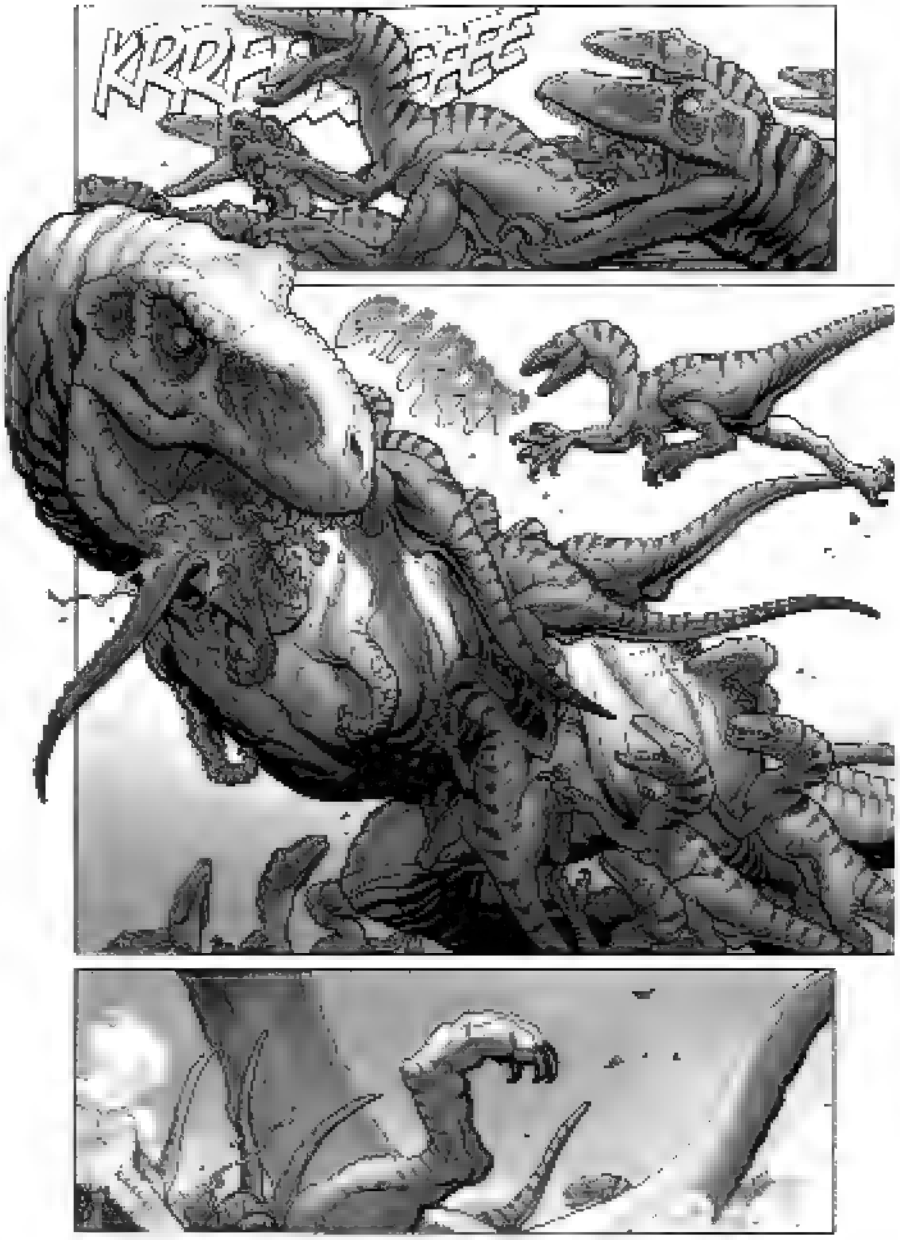
Un conocido enunciado científico dice que la energía ni se crea ni se destruye, simplemente se transforma. Algo similar podría decirse de los personajes de las grandes editoriales americanas. Olvidados durante décadas, vuelven a la palestra cuando menos se les espera, aunque hay que admitir que, con harta frecuencia, ni su madre los reconocería

Realmente ignoro cuales pueden ser los orígenes "reales" de *Shanna*, quizás sea algun personaje del comic de la nebulosa "edad de oro" o puede que su origen, como el de *Kazar*, esté en alguno ignoto pulp Yo la conocí en los 70, como compañera primero de *Kazar* y despues de *DareDevil*, o quizas al revés Por aquel entonces era una afamada biologa -o algo asi- que, horrorizada ante la crueldad humana con los animales, se habia retirado a vivir a la selva convirtiendose, ignoro cómo, en una especie de pseudo tarzana al gusto de la epoca.

Ahora, unas cuantas decadas despues, se nos vuelve -supongo que por enesima vez- a contar su origen y la verdad es que no tiene demasiado que ver con lo que sabiamos del personaje No tiene mayor importancia - salvo para los puristas radicales, que en todas partes hay- pues el tebeo es excelente Frank Cho, famoso por su tira de prensa *Liberty Meadows*, y solo ocasionalmente relacionado con los superheroes, es el encargado de contarnos este nuevo renacer y lo hace empezando por la mitad y partiendo de cero

El tebeo se inicia en el presente y, no podria ser de otra forma, en la Tierra Salvaje donde han ido a parar un grupo de soldados americanos Se trata por lo visto de una zona anormalmente despoblada de la misma (a juzgar por los tebeos Marvel la Tierra Salvaje debe de ser uno de los lugares mas concurridos del planeta) y ya en la primera pagina los vemos penetrando en unas abandonadas instalaciones nazis. Allí encuentran unas enormes "peceras" donde parecen reposar varias "macizas" de pura raza aria; la ruptura ocasional de aquellas provoca la vuelta a la vida de una de estas superfeminas y la muerte de las demás.

Estamos, supongo que ya se han percatado, ante la enésima versión del " proyecto super-soldado", aquel que dio vida al *Capitán América*, pero en versión nazi y con tetas. Lo de las tetas tiene su importancia, pues refleja muy bien la filosofia Marvel sobre estos temas En el Universo Marvel abundan las heroinas y las villanas vestidas como si fuesen cabareteras o chicas de alterne de fantasía. Sin embargo, las connotaciones sexuales, no así las melodramaticas, han sido



prácticamente inexistentes en sus comics hasta tiempos muy recientes y personajes muy concretos. Pienso por ejemplo en las ultimas andanzas de la Viuda Negra (y, obviamente, cuando hablo de connotaciones sexuales no estoy pensando en Milo Manara ni nada parecido)

Shanna es tradicional en este esto, su presencia es imponente pero quien busque algo más mejor se dirige a la competencia Sin embargo hay que reconocer que este es un aspecto que, como casi todo en este tebeo, esta resuelto de forma inteligente por Frank Cho De todas formas lo realmente interesante no son las audacias visuales, tan inocentes como simpaticas, sino la recuperacion de algo que parecía casi perdido en el comic: La Aventura en su sentido trad.cional

Frank Cho plantea dos lineas en su relato; inicialmente parecen paralelas pero todos sabemos que en alguna parte han de juntarse . por el bien de los lectores Tras el encuentro con Shanna -y otra socia que no se muy bien que hace por allí- los militares vuelven a su improvisada base, pero llevan otro "turista" indeseable con ellos, un virus letal, que liberado accidentalmente provoca un enfermedad mortal a quienes entran en contacto con él La única solucion es ir a las abandonadas instalaciones nazis por el antídoto y volver, pero esa es una tarea poco menos que imposible dados los peligros del viaje Shanna, el medico de la patrulla y un par de soldados se pondran en marcha en lo que parece una mision condenada al fracaso.

Paralela a esta hay otra acción, la protagonizada por una migración de ' simpaticos" velociraptores que avanza devorándolo todo a su paso como si fuesen la marabunta Durante buena parte del tebeo no hay ninguna relación entre unos y otros, pero todos sabemos que en algun momento han de juntarse o, mejor aún, colisionar

Hay aún una tercera subtrama y es la del proceso de "humanización" de Shanna Ésta, como buen invento nazi, es una perfecta máquina de matar, sin sentimientos ni nociones de lo que está bien ni mal. Será el veterano medico de la expedicion quien se empeñe en hacer de Shanna un ser humano y no un obús con tetas. La relacion entre ambos, una relacion no sentimental o erotica, sino de confianza y amistad, será otro de los pilares de la historia

Cho es famoso como dibujante por la rotundidad de sus chicas y en este tebeo cumple con creces lo que se espera de el, pero no desmerece lo mas mínimo en aquellas escenas protagonizadas por los dinosaurios, sobre todo aquellas en las que los velociraptores nos muestran sus habilidades gastronómicas, francamente terrorificas. Especialmente memorable me parece la larga secuencia en la que se "merienda" al gigantesco tiranosurio, secuencia que a pesar de su violencia y dramatismo tiene hasta sus momentos humorísticos, como la expresión -entre asombro y desprecio- que muestra el tiranosaurio al encontrarse por primera vez con sus "insignificantes" enemigos Evidentemente las matematicas no eran su fuerte

Otro de los atractivos de *Shanna* es el de ser un rara avis en el compartimentado mundo del comic americano actual, en el que no es raro que en cada tebeo intervengan media docena de manos (que con demasiada frecuencia parecen no llevarse demasiado bien entre si). Aqui Frank Cho, salvo el color -luminoso y excelente- lo hace todo guion, dibujo y tinta. .Y el resultado se agradece

Estamos ante un tebeo espectacular, guapo de dibujo, con dinosaurios, tias buenas y todo lo demas Pero sobre todo estamos ante un tebeo que funciona narrativamente, que produce la sensación, desgraciadamente no tan frecuente, de que las cosas estan allí al servicio de un fin -emocionar, entretener al lector y hacer avanzar la historia- y no como un mero fuego de artificio

Hemos quedado con ganas de mas, a ver si Shanna tiene una prima y Cho nos la presenta un dia de estos Como va a estar en el Salon Internacional del Comic del Principado de Asturias, en Gijon en Octubre, podemos aprovechar para preguntárselo.

FRANCISCO TADEO JUAN

Recordando a **Francisco Batet**

No es que lo hayan olvidado los amantes de la Historieta española, todo lo contrario, continuamente me llegan cartas y llamadas telefonicas preguntando por él.
Lo que sí es cierto e inadmisible es que, despues de los años que han pasado, tanto que hasta los ríos se han quedado sin agua, los encargados de los "Salones", ya sea de Andorra (que sí, que sé que se ha quedado vieja), como los demas, nunca han pensada en hacerle un más que merecido homenaje. ¡Y ESO QUE ES CATALAN! Y eso que el ha mantenido el pabellón de la "región-nacion catalana" bien alto.
Los autodenominados críticos se han olvidado de que existe. No así en Italia donde sí se han publicado estudios, biografías, incluso reediciones de sus paginas auto-conclusivas procedentes de los Almanaques de la revista EL COYOTE.

Francisco Batet Pellejero es uno de los más grandes dibujantes de Historietas, ilustradores y pintores que ha dado la region esa del reino de España. Su trabajo todavia sigue siendo admirado como pintor, pues aun sigue en activo. Batet nació en Barcelona el 21 de Septiembre de 1921, en el famoso Paseo de Gracia (donde, dicho sea de paso, también nació mi madre, aunque a los dos años sus padres regresaron con ella a Valencia). Fue alumno de la Academia de dibujo y pintura Tarrega. Tambien de la Escuela de Bellas Artes a la vez que trabajaba en una farmacia

Hizo amistad con Boqquet, lean Emilio Freixas. Gracias al primero, que le induce a presentar sus trabajos a German Plaza, comenzará a realizarse como historietista, primero con cuentos de hadas y poco a poco llega a ser una de las columna vertebrales de la citada editorial

Germán Plaza, con su instinto para los valores y lo que el público podia desear, en 1943 empezo a publicar una serie del westerns bajo el titulo generico de *Novelas del Oeste*, en cuyo numero nueve se publicaba una novela de otro genio, este de literatura NO tan "popular" como etiquetan algunos teoricos.

El escritor no era otro que el gran Jose Mallorquí y el título de la obra *El Coyote* Fue tan enorme el éxito que la tirada se agotó rápidamente, lo que indujo al editor a realizar otras y su continuado exito de ventas le dio la idea de crear un serial Para ello reunió a los mas expertos dibujantes y les pidió que realizaran unas muestras del personaje Fue elegido F Batet, quien realizó el logotipo y los rostros, así como el resto de la ambientacion y las ilustraciones de los interiores que seguían a la de la portada

Habia nacido un mitico personaje que seria publicado en medio mundo y no sólo en los paises hispanoamericanos, tambien en Europa, de Italia a Austria

Muchos estudiosos y lectores estan convencidos de que el éxito y duracion de la serie le debe mucho al dibujo, a la atmosfera, a los enfoques, encuadres.. En fin, al arte grafico de F. Batet. Eso creo yo, como también el experto estudioso y culto italiano y admirador de Mallorquí y Batet, Luigi Baruffaldi Así lo indica en alguno de sus estudios Es, ademas, quien lleva a Italia esta obra que faltaba por editar en ese pais, al ser un traductor de nuestro idioma

Tres años despues de aparecer el serial en novela popular *El Coyote* (1947), se le ocurrió a German Plaza la publicacion de una revista, un icono de las publicaciones habidas en nuestro reino, asi aparecia en los quioscos la revista EL COYOTE, con una historieta central del personaje dibujada por F Batet, quien realizó igualmente el logotipo de la revista

En ella se publicaron joyas de la Historieta mundial, como *Red Ryder*, *Buck Ryan*, los mejores dibujantes italianos como Molino y un largo etc. Revista que daba trabajo a otros memorables dibujantes como los hermanos Blasco, hoy asimismo olvidados ¡y son catalanes y de Barcelona'

En 1949 Batet se casó con una bella joven que había conocida tres años antes en la Academia Tarrega, nacida en Las Corts el 21 de Febrero de 1925 y que ha expuesto en las mejores salas de Arte de España, Francia, etc. La pareja, cansada de la censura y la vida social de la dictadura, emigró a Paris, en donde viven y trabajan como siempre.

Y lo bonito es que ninguno de ellos renuncio nunca a sus nombres A Batet, cuando comenzó a trabajar en el vecino pais para prensa y editoriales como Hachette, le pusieron François. Pero el, antes de llegar a publicar, obligó a respetar su nombre

EL JINETE QUE NO ES OTRO QUE EL COYOTE, SE LANZA TEMERARIAMENTE LADERA ABAJO.
SIN DUDA HA HABIDO PELEA. TODOS ESTÁN MUERTOS.
AQUEL DE ALLÍ PARECE QUE SE HA MOVIDO.
¡AGUA! ¡AGUA!
NO ES BUENO QUE BEBA MUCHO
NO, PODRÍA MATARME SI NO ME HUBIESE MATADO YA LA BALA DE LOS ESBIRROS DE NEVO MANAJO. ESTOY VIVIENDO DE MILAGRO... ¡OH...!
QUIERO REVELARLE UN SECRETO ANTES DE MORIR. USTED SABRÁ LO QUE SE DEBE HACER. BUSQUE EN EL BOLSILLO SUPERIOR DE MI CHALECO.
¡VAYA PERRA...! ¡ES COMO UN HUEVO!
HACE UNOS DOS AÑOS, ESTANDO YO SENTADO EN LA PUERTA DE MI CABAÑA VI AVANZAR A UN HOMBRE QUE MÁS PARECÍA CAMINAR PARECÍA AMBALANCEARSE...
CORRÍ A SOCORRERLE Y ANTES DE LLEGAR A ÉL CAYÓ CASI MUERTO.

español Batet realizo casi todas las historias graficas de *El Coyote*, menos al final, cuando ya en Paris, el trabajo no le permitia seguir Pero ademas, en la misma revista realizo una verdadera joya de la historieta española, *El Corsario Azul*.

Seria bonito, y aquí hago un llamamiento a los "salones" para que el proximo 2007, en que se cumplen las 60 años de *El Coyote* como revista, se le hiciera un homenaje, sea invitándole o realizando alguna exposición dentro de los actos

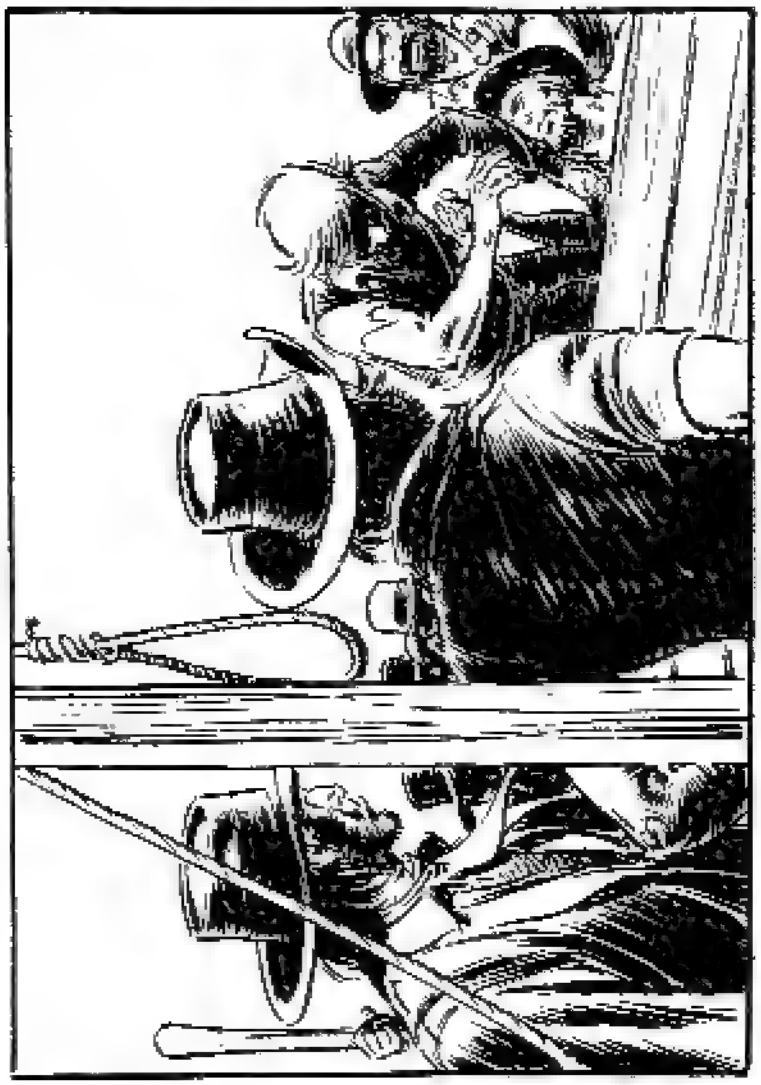
Esto va para Barcelona, para ti, amigo Tino, en tu amada Asturias, para Andorra, para todos .. Grandes a pequeños, con presupuesto a sin el, por una vez, que colaboren los editores publicistas, y los honrados, que creo que alguno debe haber, comisarios o encargados.

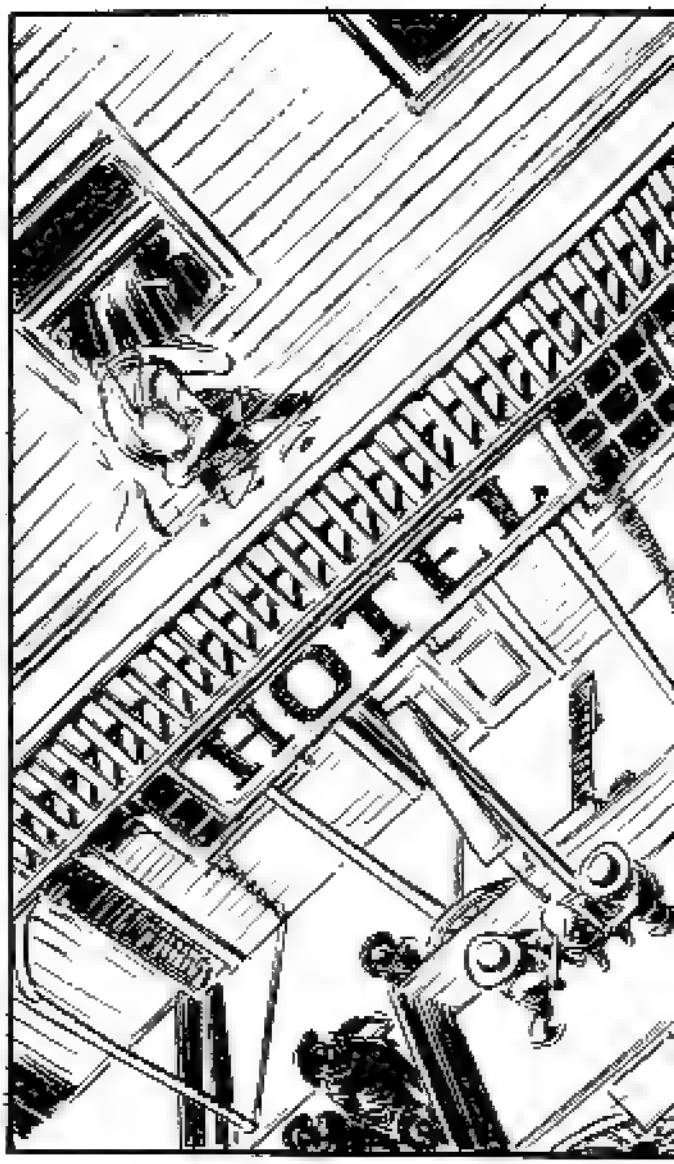
Pero, ¡Atencion', SIN PATERNALISMO, con RECONOCIMIENTO VERDADERO Aquí estamos para ayudar en lo que sea, desinteresadamente, por ello hago un llamamiento a todo aficionado para que escriba a Tebeosfera, via E-Mail, o personalmente al que suscribe, el cual hara llegar sus misivas a uno de los mas importantes talentos que todavia nos queda F Batet

NOTA DEL EDITOR

Desde Asturias, desde Gijón, ya se le propuso a Francisco Batet venir junto con su esposa, como invitados de Honor del Salon Internacional del Cómic del Principado de Asturias Invitación que el ha declinado por motivos de edad y salud

Sirvan estas lineas como pequeño homenaje de admiracion hacia su persona y trabajo en la Historieta Española




HOTEL

Ramón F. Pérez

La noche más triste

Igor Medio y Carlos Redondo

La pasada noche de San Juan nos dejaban para siempre, víctimas de la carretera y de las leoninas condiciones de trabajo, Carlos Redondo e Igor Medio. Músico el primero, músico y dibujante el segando y dos figuras claves de la cultura popular asturiana contemporánea. Aunque este artículo se centra sobre todo, por su cercanía a nosotros, en la figura de Igor, no está de mas hacer una pequeña semblanza de su compañero.

Carlos Redondo, de cuarenta años de edad, era ya todo un veterano en el panorama musical asturiano, habiendo comenzado su andadura profesional en lo 80 con el mitico grupo ' Los Locos", uno de los pilares de lo que se llamó el "Xixon Sound". Al disolverse el grupo a mediados de los 90, Carlos entró en la agrupacion folk *Felpeyu*, donde se encontro con Igor Fue tambien una figura central en la promoción y lanzamiento de numerosos grupos y artistas asturianos. Pero para los ciudadanos no excesivamente interesados en los entresijos del mundillo musical, Carlos sera siempre el alma de ' Los Huracanes de Montiana", el grupo de circunstancias con el que amenizó tantos veranos gijoneses, con sus actuaciones en las calles y plazas de la ciudad. Los Huracanes era un grupo formado por musicos que habitualmente "militaban" en otras agrupaciones y por el verano se unían para deleitarnos con su peculiar tex-mex, versión irreverente y castiza

Igor era más joven, tenía algo mas de treinta años, y formaba parte de toda una generacion de jovenes dibujantes asturianos que transcendió las fronteras regionales. Incluso alguno de ellos -el caso de Germán García es el más llamativo- llegó a trabajar para las poderosas editoriales norteamericanas y no precisamente en sus personajes de segunda fila, sino en iconos del calibre de *Superman* o la *Patrulla X*

El caso de Igor fue distinto, a pesar de que tecnica y artísticamente no tenía nada que envidiar a nadie, todo lo contrario, su obra es prácticamente desconocida fuera del ámbito asturiano, quizas porque el tenia tambien otro gran amor la música

Igor Medio fundo en 1991, junto con Ruma Barbero, tambien dibujante, la banda folk *Felpeyu*, en ella cantaba, tocaba el bajo y, sobre todo, el bouzouki, peculiar guitarra de origen griego. *Felpeyu* grabo diversos discos y llego a actuar en lugares tan lejanos como Australia Igor era también conocido por su buen caracter, su espiritu desprendido y su disposición a ayudar a todo el mundo en el ambito musical, por eso sus colaboraciones con otros grupos, tanto folk como pop fueron numerosas. Igor fue tambien un decidido defensor de la cultura asturiana y su lengua autóctona

Igor Medio comenzo su relación con el comic publicando en revistas como *El Wendigo* o *El Llapiceru*, y también echando una mano a amigos como Javi Rodriguez o Germán García, pero indudablemente la obra con la que se hizo un lugar -importante, pienso yo- en el comic asturiano fue *La familia Castañón*, tebeo centrado en las aventuras y desventuras -según como se mire- de una familia media gijonesa que aprovecha los veranos para veranear en el mejor lugar del mundo para tal cosa Asturias.

La familia Castañón nace en el año 1997, en las páginas del suplemento veraniego de *La Nueva España* A Igor se le encargó la confeccion de una tira de ambiente asturiano sin darle mayores indicaciones, salvo la de que debia ser un producto dirigido a un espectro amplio de lectores: el resultado fue *La familia Castañón*

Los ' Castañones" son una familia tipica asturiana, perteneciente a una clase obrera que vivió mejores momentos pero que aun ' maneja". Está compuesta por el padre, la madre -extraordinaria cocinera y el elemento mas lucido de la familia-, la hija, el hijo y el ' guelu". Son estos dos, el mas joven y el mas viejo, los autenticos frikis de la familia. Uno perdido siempre por los mundos virtuales de la game-boy y demás artilugios "modernos" y el otro dedicado a rememorar un hipotetico pasado revolucionario y a trasegar ingentes cantidades de alcohol Ambos son ademas enemigos declarados de lo que se ha dado en llamar corrección politica

No hay sin embargo acritud en *La Familia Castañón*, tan solo ciertas dosis de esa mala uva soterrada típicamente asturiana, de hecho la serie es un continuo canto a la vida Los Castañones aprovechan el verano para no perderse sarao alguno de los que pueblan la geografía asturiana -en ese sentido, a pesar de ser de Gijón, son muy poco localistas- durante el estío. Sus principales actividades son viajar, beber -especialmente el ' guelu"- y pegarse pantagruelicas farturas, si de vez en cuando se suelta alguna puya a la desagradable realidad circundante -reconversión industrial, peloteras entre los politicos, etc- pues mejor que mejor, pero no es eso lo importante sino el continuo canto a la alegria de vivir en sus manifestaciones mas inmediatas. El sexo es algo que, salvo en las obsesiones del "guelu", está bastante ausente, pero todo lo demás -comer, beber, folgar ...- los Castañones lo hacen a lo grande.

Suele comparase graficamente a Igor con Bill Watterson, el de *Calvin y Hobbes*, y no es

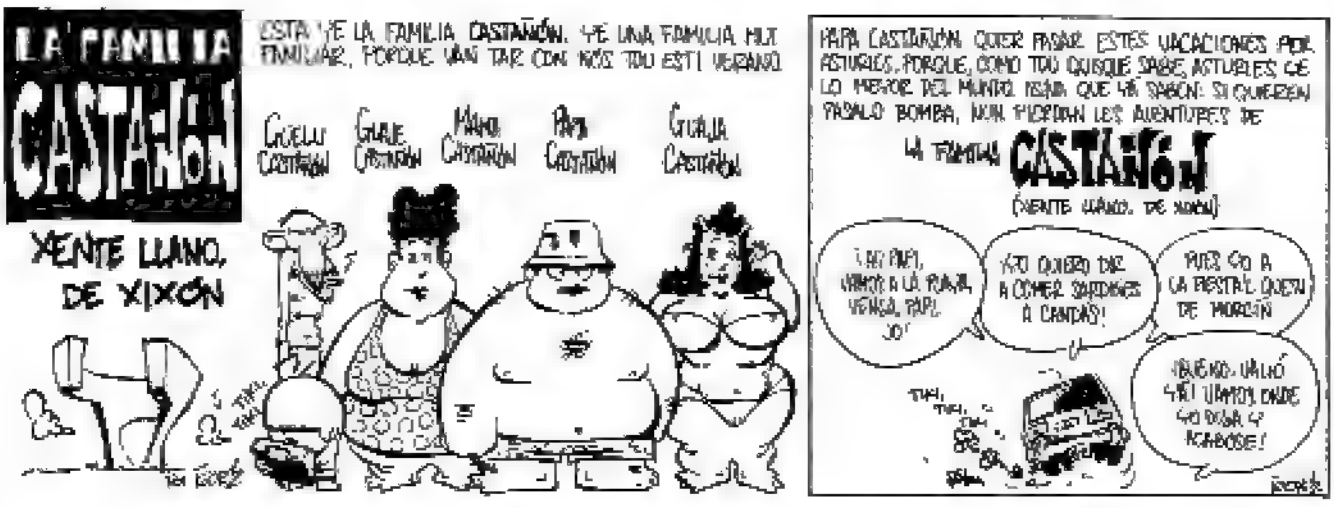
LA ÚLTIMA. Ésta es la tira que Igor Modeo tenía preparada para iniciar su serie este verano.

una comparacion disparatada No es que su dibujo se parezca, pero ambos coinciden en lo calido y trabajado del grafismo Igor paso de cierta tosquedad inicial a dominar a la perfeccion el diseño de sus personajes, que han ido evolucionando (especialmente los femeninos) a lo largo de los años, aunque permaneciendo fieles al patrón original. Un buen ejemplo podria ser el de mama Castañón, inicialmente una marujona sobrada de carnes, ha ido evolucionando hacia una señora madurita, con kilitos de mas, pero pizpireta y guapetona Por el contrario, la evolución grafica de los personajes masculinos ha sido menor, quizas porque estos estaban más logrados desde un principio La verdad es que resulta dificil imaginar cómo mejorar el diseño del vitriolico patriarca de la familia y del atocinado papá Castañon, preclara imagen del obrerete prejubilado cuya principal actividad consiste en comer, dormir la siesta y huir de los requerimientos -que no tienen porque ser sexuales, pueden consistir simplemente en colocar una bombilla o clavar un clavo- de la parienta

En las navidades del 2005 fue editado un hermoso libro que contenia todas las andanzas de la familia Castañon publicadas hasta esa fecha, nos queda como un bello homenaje a Igor y su obra

Para acabar un recuerdo personal. Esa noche de San Juan habia ido a ver la "foguera" que organiza el ayuntamiento de Gijon en la Playa de Poniente y allí me encontre con mi amigo Carlos Muslera. Comenzamos a hablar y no tardamos en acordarnos de dos rasgos distintivos del verano gijones, la tira de los Castañones y las actuaciones de *Los Huracanes de Montiana*, y comentamos que ya no podian tardar en llegar.Aproveche para contarle por enesima vez la anécdota, vieja ya de años, de que estando yo en cierta ocasion en un local de no muy buena reputación comente que venía de ver una actuacion de *Los Huracanes de Montiana* - Monteana es un barrio de Gijon- y que mi "vecino" de barra, inmerso hasta el momento en el mas profundo sopor etilico, volvio en sí de pronto como si lo hubiesen pinchado en salva sea la parte para ponerse a proclamar a grandes voces que lo que yo decia era mentira En Montiana nunca hubo huracanes, si lo sabria el que era de allí"!

Al dia siguiente me llegaba un mensaje de mi amigo Carlos comunicándome la triste noticia Este año la noche de San Juan no fue la noche de las maravimas y los encantos.



LA PRIMERA. Primera tira de «La familia Castañón», publicada el 1 de julio de 1994 en este suplemento.

FLORENTINO FLÓREZ

Historietas
El Comic en las Islas Baleares

Este es el título de la exposición itinerante que se inaugurará en Palma a finales de Octubre de 2006, de la que soy en gran parte responsable. Su objetivo es reconocer la aportación de los dibujantes de historietas de las Baleares y promover el acercamiento de nuevos lectores a sus obras. Se intenta ofrecer un panorama lo más completo posible, con un tributo a los pioneros que abrieron camino durante las primeras décadas del siglo XX, dedicando el grueso de la muestra a los autores que han alcanzado un mayor prestigio, sin olvidar a quienes les han seguido, explorando nuevos caminos. Por último, se citan algunos historietistas ocasionales y a todos aquellos que, de una manera u otra, han llevado el nombre de las Baleares al mundo del cómic. La muestra agrupa trescientos originales de más de cuarenta autores y recorrerá las islas y algunas ciudades del resto de España. Va acompañada del correspondiente libro-catálogo. Lo que sigue es un resumen del ingente material que hemos reunido.

CALDO DE CULTIVO

Difícilmente se entendería la variedad de propuestas existentes en el mundo del comic balear, sin conocer el contexto en que los autores desarrollan su actividad

Primero, aunque cercanas a dos de los tradicionales centros de produccion (Valencia y Barcelona), las islas cuentan en la actualidad con editoriales que ofrecen otras oportunidades a los autores. Un panorama variado que va de las fórmulas más tradicionales de Recerca o Dolmen, al mundo infantil de la revista Esquitx o la experimentación y la vanguardia grafica representadas por Inreves y su revista NSLM

Sumen a ello los periódicos, que tradicionalmente han reservado algunos espacios al cómic Muchos dibujantes han podido compatibilizar su actividad comiquera con la realizacion de chistes diarios y algunos humoristas han dibujado ocasionalmente páginas de comic

Logicamente, los dibujantes no han buscado trabajo únicamente en las islas sino que muchos, antes y ahora, se han lanzado al exterior Ya ocurrió en tiempos de los pioneros como Picarol o Benejam, que se fueron a Barcelona. Despues Pedro Alférez o Juan Escandell llegaron a otros países europeos Actualmente, Paco Diaz o Max ven su trabajo publicado por editoriales norteamericanas Añadan a ello la presencia de visitantes. Entre los muchos turistas que las islas reciben se han contado no pocos autores de prestigio, como Bess, Mordillo, Aragones o Englehart. Todos ellos ayudaron a dinamizar y volver algo mas familiar y cercano el mundo del tebeo.

Otro aspecto que ayuda y mucho a generar interes por el medio son las jornadas de estudio, salones o encuentros y las exposiciones que desde los ochenta se han venido celebrando con cierta asiduidad Esto se corresponde con la sorprendente y continua atencion que la universidad ha prestado al medio. Se organizan jornadas que abordan el comic desde distintas perspectivas, se publican libros y articulos y se muestra un respeto poco habitual desde ámbitos que tradicionalmente han considerado a los tebeos como poco mas que un desecho cultural Por su importancia, deben destacarse los textos de Miquel Seguí, Francisca Lladó, Antonio Marimon y Sonya Torres. Aunque a esos nombres podríamos sumar los de otros activistas que, desde sus blogs, asociaciones o columnas de critica en los periodicos, ayudan a dinamizar el mundillo comiquero.

LOS PIONEROS

Los arqueologos empeñados en ver historietas en cualquier parte retrotraen los primeros tebeos mallorquines a los tiempos de Ramón Llull Todavia queda mucho por investigar y hemos optado por representar a algunos de los creadores más conocidos Omitimos a Josep Costa "Picarol" (Ibiza 1876- Palma 1971), cuya obra ha sido reivindicada y expuesta ampliamente estos ultimos años, por considerarlo mas proximo al humor grafico que a la historieta Asi que la muestra se abre con Marino Benejam. Como curiosidad, conviene recordar que no es la unica conexion entre las islas y el TBO Debe mencionarse al oriundo de Vilafranca de Bonany, Bartomeu Bauçà i Rosselló, que acabó como socio de los creadores de la mitica revista

Marino Benejam (Ciutadella 1890- Barcelona 1975) es sin duda la gran figura del comic balear Un genio incontestable de la historieta de todos los tiempos. Creador de la popularisima *Familia Ulises* y de otros personajes como *Eustaquio Morcillón y Babalí* o *Melitón Pérez*

Luego debe citarse a **Joan Escandell** (Ibiza 1937), conocido sobre todo por sus adaptaciones de los clasicos de la literatura (Joyas Literarias Juveniles, en Bruguera) Desarrolló una notable carrera en agencias, encargandose de diferentes personajes para el mercado europeo y de las adaptaciones de clasicos Disney.

Pedro Alférez (Inca 1925- Barcelona 1987) emigró pronto, primero a Barcelona y

Marino Benejam
La Familia Ulises - "La venganza del joven pintor" (1948) Tinta china con retoques de gouache y colores indicados por detrás 46 x 33,5 cm
Pertenece a la colección de Francesc Regós Iglesias y Lluis Giralt Llordés

Tomeu Matamalas
Emma Zunz. Página 7 Publicado en Llunari nº 3 (1985) Tinta china 44,5 x 31,5 cm

luego a Francia Guionista y dibujante, realizo tanto tebeos de humor como de aventuras. Muchos todavia recuerdan sus intervenciones en la revista Strong, donde sorprendia su dibujo, a caballo entre el humor y el realismo. Se encargo tambien de las series *Mascarita* (1949) y *Pórrez y Cía* (Tio Vivo, 1975)

Miquel Rosselló, natural de Palma, trabajo para la valenciana Editorial Maga, dibujando las series *Pantera Negra* y *Pequeno Pantera Negra*, entre otras

Hay otros creadores que decidieron fijar su residencia en las Baleares, como **Alejandro Santamaría Estivill** (Pontevedra, 1926), conocido especialmente por *Agamenón*, aquel entrañable personaje de Bruguera, cuya abuela remataba todas sus andanzas con la famosa frase "Igualico, igúalico quel defunto de su agüelico".

Y **Luis Bermejo** (Madrid, 1931), d.bujante de *Apache, Historias del FBI* e innumerables contribuciones a traves de agencias, entre las que podemos destacar sus relatos de terror para Warren, su adaptacion de *El Senor de los anillos* o su versión de *El Capitán Trueno*. En la actualidad, se dedica a la acuarela, su gran pasion

Ambos disfrutan hace años de sus respectivos retiros palmesanos.

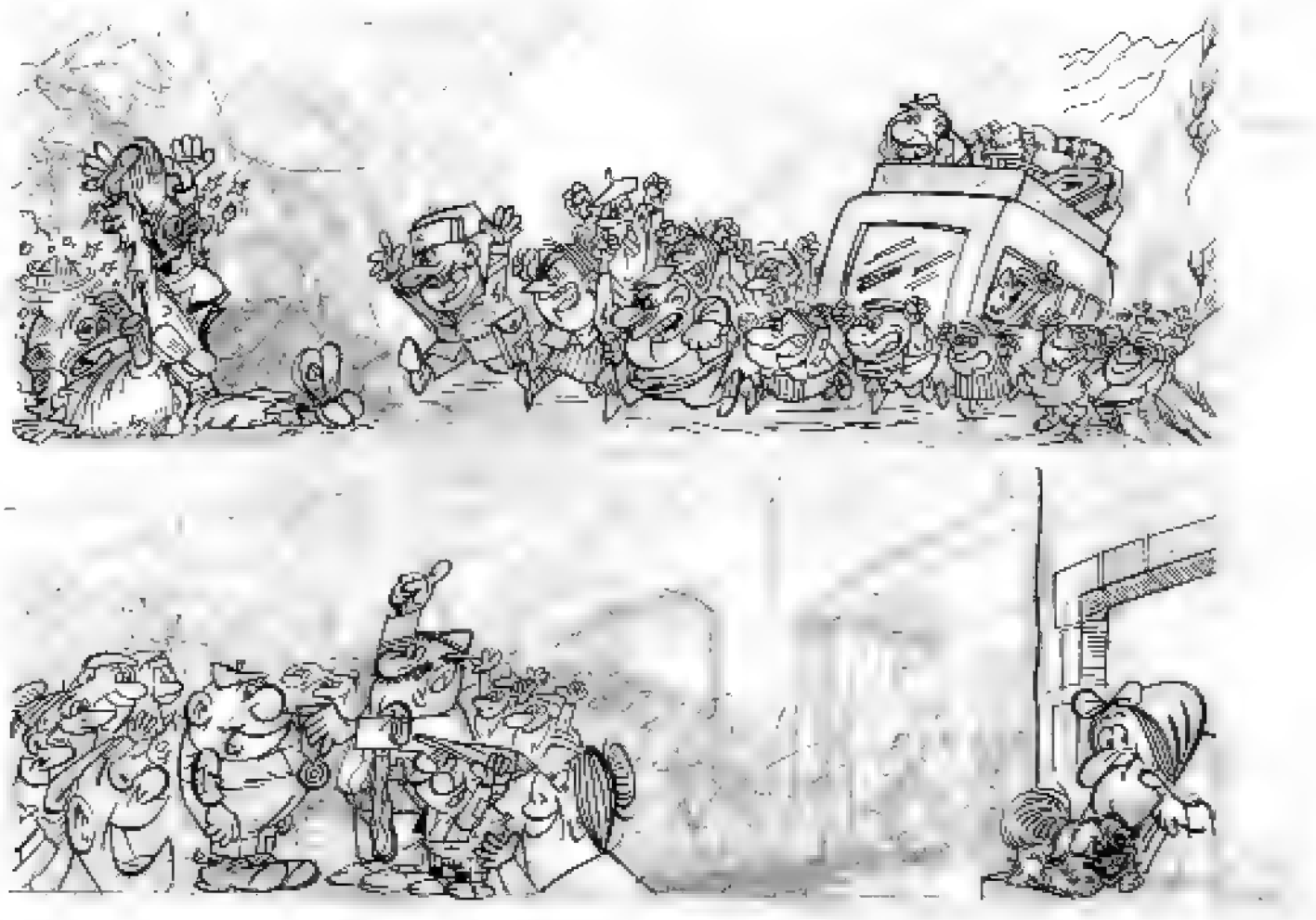
Tiempos de cambio

En 1960 se publica la revista *Chisterama*, con autores locales como Gustavo y Arpo A mediados de los setenta aparecieron los fanzines, publicaciones fotocopiadas, con textos pasados a maquina y con un inconfundible aspecto cutre Los mejores conseguían superar esas limitaciones y pasar por imprenta Pero no es el caso de muchos en aquel momento *De vuit a ocho, L Espera, Els Burot Comics, Los cinco mundos*

Los ochenta trajeron nuevos publicos, un cambio de regimen, nuevos gustos y nuevos autores. Esencialmente una palabra se repite comic adulto. Al medio, como al pais, le habian entrado ganas de crecer de repente Se inventan términos, por ejemplo Comix, para subrayar que esos nuevos tebeos apenas tienen algo que ver con los anteriores Curiosidades arrastradas durante años exigen ser satisfechas. sobre la violencia, el sexo, la politica...

Aparecen los primeros salones del comic y desde lo público y lo privado se favorece la floracion de revistas. En 1985 se celebra la I Setmana del Cómic a Mallorca Dos años antes un grupo de entusiastas habia fundado *Llunari* en Manacor *Entrance y Vol 502* son de 1984 La animación fanzinera todavia prosiguió unos años, con cabeceras como *Lavativa* (1983), *Under Cómics* (1986), *Bajo Cero* (1986) o *Plomi corcat* (1987)

En medio de todos aquellos cambios, algunos dibujantes consiguieron entrar en el mercado.



Media plancha inacabada de Nené Estivill con su personaje Agamenón

Destacan **Tatum** (Argentina, 1954), que aportaba una visión más bien punk, con revisiones salvajes *de Phantom* y que llegó a colaborar con Cairo y Complot.

Pere Joan (Palma, 1956), con un estilo personal y diferenciado, obsesionado con una serie de temas recurrentes, como el cuerpo, la muerte, el tiempo y que, en general, gusta de aportar un toque conceptual y reflexivo a todas sus historias

Max (Barcelona, 1956), eterno cómplice del anterior, con quien edita NSLM, la revista mas vanguardista de la actualidad, es uno de los grandes nombres de la historieta europea, poseedor de un dibujo de gran calidad que le ha permitido saltar de la historieta a la ilustración con facilidad

Rafa Vaquer (Palma, 1957) se inició en Bruguera como ayudante de Raf, luego despegó con su personaje estrella, *Johnny Roqueta* Realizo una *Historia de las Baleares* tremendamente popular

Bartolomé Seguí (Palma, 1962) se estrenó en El Vibora con la costumbrista *Lola y Ernesto* y ha mantenido un tono introspectivo, al tiempo que apoyaba diferentes proyectos de comic infantil y juvenil

UN ARCHIPIÉLAGO DE VIÑETAS

La explosión tebeística de los ochenta afectó a todas las islas. Algunos autores se desviaron hacia el humor grafico, como Zaca o Jaume Ramis; otros hacia los dibujos animados, como Marcos Mateu

Una caracteristica aglutina a algunos de ellos su tendencia a reunirse en colectivos. Como ADN en Formentera, el grupo de colaboradores de la revista Llunari en Manacor, o el Colectivo Idó en Menorca

Viñeta de Escandell

Toni Hernández, Diego Ibáñez y Juan Zacarías participaron en el colectivo Idó que publicó la revista IDÒ el Biocomic en Menorca (1996-97) La iniciativa fue de Albert Gual, Jordi Marban y Ramon Vila Otros dibujantes que colaboraron en la publicacion fueron Dani Alarcon, Allaño, Pere Mes o David Monros, que llegó a trabajar en El Vibora. Idò no se vendia lo suficiente y murió de muerte natural, al cabo de cuatro numeros.

Diego Ibáñez (Illora-Granada-1951) se enamoró de Menorca y ha dedicado su obra como historietista a contar la historia de la isla

Juan Zacarías (Ciutadella 1958) lleva años entregado al humor gráfico, dibujando con velocidad su chiste diario para los periódicos. Pero los aficionados aún recuerdan su album *Siroco áreas*

Toni Hernández (Maó 1966) firma como Yeti Con Ramon Vila y Diego Ibañez realizó una *Historia de Menorca* Se publicó en 2001, con una tirada de 8000 ejemplares, que se agoto con rapidez.

En cuanto a *Llunari*, se fundo en Manacor en 1983 y en ella colaboraron Jaume Ramis, Tomeu Matamalas, Jaume Capo y Tomeu Riera Duró dos años, con seis numeros publicados.

Tomeu Matamalas (Manacor 1952), colaborador de *Llunari* y artista todoterreno, destaca por el acabado preciosista de su dibujo.

Jaume Ramis (Manacor 1958-2006) fue conocido sobre todo por sus tiras de humor grafico, pero antes ya habia demostrado su

Rafa Vaquer
Atasco-Star. Plancha publicada en Mortadelo nº 565 (1981). Tinta china y gouache. 43 x 31 cm

enorme talento como historietista fantástico y paródico.

Marcos Mateu (Palma, 1962) se inició muy joven en los tebeos, pero luego sus intereses le llevaron al cine de animación, donde sigue.

ADN era un conjunto de aficionados a los tebeos, que se desarrolla a partir del núcleo inicial constituido por Juan Moreno y Vicent Morna, en 1982. Fanzine primero, revista subvencionada después, ADN se va a publicar desde 1982 hasta 1994.

Juan Moreno (Formentera, 1968) colaboró en *El Víbora* y publicó una *Història de les Pitiuses*, donde llama la atención su desnudo pero expresivo grafismo.

Se acabó la fiesta

Los ochenta estuvieron tan bien que se acabaron en 1992. Después la farra dio paso a una monumental resaca de la que algunos todavía se están recuperando. La generación anterior se había hecho un sitio con aparente facilidad, renovando temáticas y estilos, consiguiendo fama y, más o menos, trabajo. Pero el panorama para los nuevos era muy diferente.

Los salones se fueron cerrando. En Palma el último tuvo lugar en 1988. Habrá que esperar hasta 1999 para que se celebren unas nuevas jornadas, bautizadas como *Comic Nostrum* y auspiciadas por la entusiasta Asociación de Amigos y Víctimas del Comic de las Islas Baleares. En ese lapso de tiempo muchas cosas habían cambiado.

Las revistas desaparecieron, una tras otra. La distribución quedó prácticamente reducida a las librerías especializadas, como la mítica librería Tótem, en la calle Socorro, que fue durante muchos años el templo de todos los comiqueros de Palma.

Se juntaron dos fenómenos potentísimos, desde el punto de vista cultural y también comercial. Por un lado la renovación americana. Y luego los japoneses. Entraron por la puerta de atrás, con series de dibujos animados cutres que no gustaban a nadie, aparentemente. Con el tiempo se comieron el mercado infantil, que es lo mismo que decir el juvenil o el mercado en general. Por aquí, empeñados en hacer cómic adulto, nos habíamos olvidado de los niños. Y así nos fue.

Paradójicamente, la democracia trajo la vuelta a unas condiciones de trabajo que no se daban desde los años cuarenta. Los autores casi tenían (tienen) que pagar por publicar. Los que no tragaron pronto se dieron cuenta de que había que volver a las soluciones clásicas. Esto es, emigrar. Muchos en la vieja guardia se retiraron a dibujar ilustraciones, mejor pagadas y menos ingratas que la difícil narrativa del cómic.

Con todo, las islas pueden presumir de ser uno de los escenarios de una primera recuperación del mundillo tebeístico. En 1995 Pere Joan y Max publican *Nosotros Somos Los Muertos*. A su alrededor se articulará un movimiento de discusión y reflexión sobre el cómic. Algunos autores compartieron su visión experimental, otros no, pero daba igual, el asunto ya estaba en marcha. Lo primero que notamos en los autores que les siguieron, muchos de los cuales colaboraron y casi aprendieron el oficio con ellos, es su disparidad. Los hay de todos los colores y eso es bueno.

Algo se mueve

No puede olvidarse el papel de Rafa Vaquer, tanto desde sus responsabilidades en el mundo del diseño como desde su posición de maestro de humoristas y tipo que podía recoger y ofertar trabajo. Seguí no es menos crucial. Con su mujer, dirige dos de las revistas donde se foguearán muchos autores, *RifiRafe* primero y *Esquitx* después.

Algunos editores más. Juan Miquel Morey, librero, agitador y editor de publicaciones como *Creativa* o *Comic Clips*. *Dolmen*, con

Vicente García y Jaume Vaquer Han apostado por la comercialidad y ahí siguen, aguantando. Suponen la otra cara de la moneda de NSLM y es crucial que jueguen ese papel *Recerca*, desde Manacor, no solo se ha ocupado de los autores locales, también se dedica a cosas tan exóticas como traducir los tebeos de *Star Trek* y distribuirlos por toda España

Mientras, desde Ibiza, Menorca y Formentera, se empieza a mirar hacia el pasado y se rinden los necesarios homenajes a Picarol o Benejam, entre otros. En Formentera el dibujante francés **Georges Bess**, colaborador de Jodorowsky y habitual residente de la isla, publica el volumen *Escondida* (Les Humanoides Associés, 1998) donde aparecen de manera surrealista y poética algunos de los paisajes y elementos mas característicos de la isla: los pedregosos caminos, las higueras, las ovejas, la costa... El volumen aún no ha sido publicado en España

Algo que resulta sorprendente es que en un entorno tan cerrado y, a priori, endogámico, surjan autores de tal variedad y calidad

Gabi Beltrán (Palma, 1966) Un dibujante radical cuyas destrezas no parecen acomodarse a ningún estilo

Paco Díaz (Puerto de Pollença, 1967) El profesional del grupo. Superheroes, porno o historietas para niñas, su poderoso dibujo puede con todo

Linhart (Palma, 1968) Otro vanguardista, con temas tan oscuros y afilados como su grafismo.

Alex Fito (Mexico D.F., 1972) Geométrico y popular. Encontró su estilo con los *Raspa Kids* y con ellos sigue, en ese lugubre, poético e infantil universo.

Pau (Palma, 1972). La escuela franco-belga, a ritmo de *Mojinos Escocíos*. Le gustan los coches y las excursiones por la montaña y en sus historias sale todo eso y mucho más

Tomeu Morey (Palma, 1978) Abandona las zonas siniestras transitadas por otros, para explorar los espacios mas tiernos del mundo de sueños, que recorre sin mapa

Guillermo March (Palma, 1979) Mezcla manga, culebrones, parodia y lo que sea. Un dibujo eficaz unido a una potente narrativa y unos llamativos acabados

El futuro ya está aquí

A los ya citados cabe añadir los últimos aspirantes y nombrar a aquellos creadores que coquetearon con el medio pero que luego encontraron formas mejor remuneradas de ganarse las lentejas. El interés por el tebeo no decrece y día tras día nuevos autores luchan por incorporarse al mercado. También, como ya ocurrió antes, algunos emplean las historietas como campo de entrenamiento, espacio donde foguearse, para luego dedicar sus esfuerzos a otros ámbitos

Algunos se cansaron y se fueron. Han derivado sus intereses hacia los dibujos animados, el diseño gráfico, la ilustración y hasta la fotografía. No podemos reprochárselo, tan solo recordar las horas que dedicaron a los tebeos y agradecérselo. Muchos han pasado por Art Jove y las dos publicacio-

Sonia Pulido Flores
Fragmento de ilustración

nes de referencia, Rif.Rafe y Esquitx. No lo tienen fácil, pero eso nunca ha detenido a los soñadores en el pasado. Hemos reducido la lista a aquellos que llegaron a publicar con cierta regularidad

Miguel Ángel Coll (Palma 1966) Un animador que dibuja historietas como *En Bufarell*

Jaume Balaguer (Palma 1971) Creador lento pero seguro.

Canizales (Cali 1972) De humorista de trazo rudo a narrador conceptual con su *Chico del ascensor*

Sonia Pulido Flores (Barcelona 1973) Mejor ilustradora que historietista, ha firmado excelentes portadas en NSLM y prepara álbum con Pere Joan

David Martínez (Palma 1975). Más conocido como *Bonobo*, lo suyo es el dibujo de humor

Miguel Carmona (Palma 1976). Otro que abandonó el comic por los dibujos animados.

Guillermo Sanna (Palma 1976). Sus amigos le llaman Escoria. Ahora intenta dibujar mejor para entrar en el mercado americano. Casi lo ha conseguido

Miquel Jaume Ribes (Alaró 1976). Le interesa la Mallorca mágica y profunda

Maria Piña (Ibiza 1978) Dibujante tranquila y excepcional, construye lentamente un mundo propio en el que resulta fácil perderse

Bartolo Torres (Ibiza 1978) Su *Joven Lovecraft*, con guión de José Antonio Oliver, está a punto de saltar de la red al papel. Y se lo merece

No se vayan todavía...

Podemos añadir otros nombres con menor presencia en el medio. Como los dos compañeros de Pau en el fanzine *Escápula*. Hace tiempo que **Daniel Martín Peixe** (Palma, 1976) se entregó en cuerpo y alma al mundo de la animación, llegando a colaborar en el film *Valiant*. En cuanto a **Xavier Uriz Nadal** (Palma, 1976), ahora es uno de los guionistas del culebrón de IB3 *Valiterra* y escribe también para la serie *Laberint de passions*

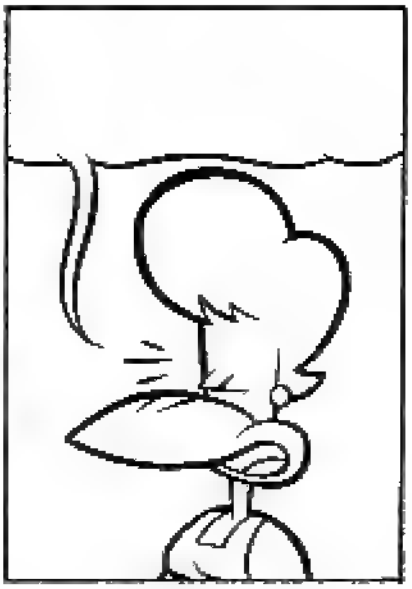
José Luis Díez Fernández (Palma, 1975) realiza historias de humor en las que concilia la exageración manga con cierto realismo. Otros jóvenes creadores son Toni Canuto, con un dibujo realista poco habitual; Javier Liebana, que colaboró con la revista Coma durante una temporada; Ake Mora, que abandonó el medio para centrarse en la animación por ordenador; Sebastiá Riera, con su tebeo editado por Megara Ediciones, *Haruto*

Sin olvidar a aquellos artistas plásticos a quienes en ocasiones les da por acercarse a los tebeos, como Ricard Chiang, Lluis Juncosa o Miracoloso.

Un último apunte para los guionistas **Jose Antonio Oliver** (Palma, 1979), colaborador habitual de la revista literaria *La*

Jaume Ramis. Plancha publicada en Llunon (1983). Tinta china. 49 x 35 cm

Ilustración para portada de Guillermo March Debajo, viñeta de Alex Fito



Bolsa de Pipas y autor de la pagina y blog *Cisne Negro* Es el cómplice de Bartolo Torres en *El Joven Lovecraft*. **Juan Gómez** (Palma, 1971), historiador por vocacion, ha ideado algunos relatos para la revista *Eros* Recientemente se ha embarcado en un proyecto de mayor envergadura, *Martillo de Herejes* (Dolmen), un album con la Guerra Civil española de fondo. El encargado del color, **Jaime Patricio Herrera**, colaborador tambien de Guillermo March, está a punto de saltar al mundo del tebeo con una nueva revista

Siglo XXI

Las Islas Baleares han producido un autentico genio, como es Benejam, un creador cuya influencia perdurará Despues sobre todo se ha contribuido al debate de ideas, aportando respuestas a la eterna cuestión ¿qué es un buen tebeo? Los dibujos han sido sin duda muy superiores a las historias. A dia de hoy, las islas cuentan con unos cuantos dibujantes excelentes.

Las Baleares son en la actualidad un autentico laboratorio del cómic No solo por las semillas plantadas por la generacion de Max, Pere y compañia, también porque no han bloqueado el camino a diferentes formas de expresión, a las distintas sens bilidades posibles De alguna manera la pasión por el medio facilita un espacio comun donde todos pueden hablar y entenderse Los trabajos se realizan en colaboracion y los jóvenes obtienen consejo y ayuda de sus mayores. Las historietas en Baleares no sólo son diversas, con autores y editores de intereses esteticos y comerciales variados y hasta enfrentados. Es que ademas esa diferencia se cultiva y genera debates en los que todo el mundo puede intervenir sin sentirse excluido

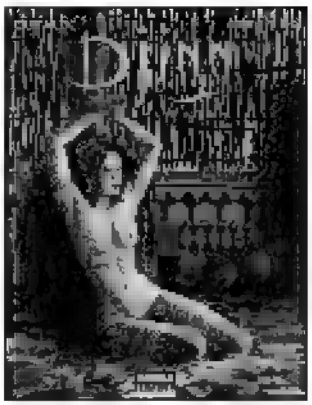
Las islas han sido tambien el fondo de muchas historias, un paisaje que pasa a constituirse casi en un personaje mas. Max lo intentó en su improbable encuentro entre Disney y Lovecraft, recreado desde Deia Pere Joan ha empleado esas tierras y costas como modelo de forma constante **Carlos Garrido** escribió *SuperVerd* para Jaime Ramis, construyendo una animada satira sobre la Mallorca en construccion A esas aportaciones cabe añadir las de aquellos que optan por la cotidianidad, como Seguí o March, que gustan de incluir escenarios cercanos. Y Pau, que reinventa ese paisaje de montaña que tan bien conoce y que apenas asociamos con las Baleares Otra excepcion sonada seria la de *Escondida*, el álbum de Bess que emplea Formentera como punto de partida para sus fabulaciones

Hemos leído
Comentarios y noticias

Topolino
Alfons Figueras
Astiberri Ediciones. Bilbao 2006.

En los últimos tiempos se ha convertido casi en una característica de nuestro mercado la proliferacion de reediciones Algunas son perfectamente prescindibles, pero otras constituyen esplendidas oportunidades para revisar obras maestras que podian habersenos escapado en su momento. Como este bonito tomo dedicado a un pequeño personaje que todos recordamos de las paginas de Mortadelo. Topolino, la frenética creación de Figueras, mantiene muchas de las virtudes que le atribuiamos. ritmo trepidante, aventuras enloquecidas, guiños al cine de serie B de terror, ciencia-ficción y serie negra, dibujo con unos acabados realmente sofisticados para lo habitual en el humor, con un cuidado especial por la linea y los grises, una imaginacion disparatada y una especial atencion a todos los elementos graficos caracteristicos de la historieta, comenzando por las onomatopeyas y concluyendo con los grosores y distribucion de las viñetas

Topolino no es una excepción afortunada en la obra de Figueras, sino mas bien su norma Sus capacidades como narrador, unidas a su peculiar humor negro, conforman un trabajo peculiar y diferenciado, que merece todos los homenajes que se le dediquen No es arqueología sino un conjunto de episodios que mantienen su frescura y vitalidad y certifican la grandeza de un historietista realmente formidable



Djinn 5. África
Dufaux-Miralles
Norma Editorial. Barcelona, 2006.

Nuevo álbum con aventuras de Djinn, el sensual personaje surgido de la sucia mente de Dufaux y dibujado con arrebatadora firmeza por Ana Miralles. En esta ocasion se trasladan sus andanzas del misterioso oriente a una mitica Africa anterior a la descolonización

A estas alturas, poco es lo que se puede esperar de Dufaux. Prometia mucho en la serie que lo dio a conocer entre nosotros, Jessica Blandy, pero ahí se quedó todo. Desde entonces nos ha ofrecido un montón de relatos tortuosos, repetitivos y sin alma. Basura europea, perfectamente prescindible y que ni siquiera estaria mencionando, sino fuera por su ilustre colaboradora

Ana Miralles ya había recorrido las tierras africanas en la historica e incomprendida *En busca del Unicornio*, escrita por su compañero Emilio Ruiz. Ahora vuelve al continente negro con la muy morbosa *Djinn*.

Este es un tebeo para disfrutar, para paladear el arte de una profesional tremendamente capacitada, con un soberbio sentido del color, un profundo y clasico conocimiento del cuerpo humano, habilidad para sorprendernos con esplendidos planos generales y que conjuga con fortuna erotismo y elegancia, serenidad Ana es una de las grandes y con este trabajo vuelve a demostrarlo.

La mala gente
Étienne Davodeau
Ponent Mon. Rasquera, 2006

Aunque el volumen adolece de un narcisismo mal disimulado, caracteristico de los tebeos de autor de ultima generacion, al menos sus componentes autobiograficos no tapan del todo un relato con muchos elementos historicos de interes. El dibujo es limitado y poco convencional, pero no cabe duda de que funciona, vehiculando los hechos con naturalidad Es mucho mas de lo que ciertos genios nos ofrecen últimamente

Davodeau nos cuenta la historia de su pueblo, su familia, su gente. Trabajadores rurales que, en las ultimas decadas del siglo XX, lucharon por mejorar sus condiciones de vida En su verdad testimonial encuentra el tebeo su fuerza y tambien su debilidad En ciertos pasajes, la acumulacion de escritos y pruebas documentales se carga el ritmo de la narracion. Parte de los dialogos acaban resultando tambien algo pesados. No carece de arrebatos mitologicos y, tras esa vision completamente celestial de los sindicatos, resulta pelin deprimente que el triunfo de Mitterand en las elecciones del 81 se pinte como la gran victoria de la clase obrera. Ese plano final a lo Gran Hermano tiene un no sé qué de catastrofe anunciada Pero, mas allá de ciertas torpezas en el desarrollo de los acontecimientos, su valor documental es innegable, aportando claves que desconocíamos. Como la importancia de la iglesia en la construcción de una cierta conciencia de clase entre los obreros franceses. Más allá de los lugares comunes, los hechos se filtran con tozudez Es asi como asistimos a la lucha de un monton de personajes anonimos, se nos muestran los debates internos de la iglesia y la relacion de algunos clerigos con los afanes y anhelos de los trabajadores.

Un tebeo, en fin, con el que se aprenden cosas, no redondo pero sí interesante Ya es mucho.

PUNISHER: NACIMIENTO
ENNIS Y ROBERTSON
PANINI ESPAÑA. BARCELONA, 2005

Ennis ya habia firmado algunos relatos bastante entretenidos con Punisher y confiabamos en que su revision de la guerra de Vietnam fuera la historia definitiva del personaje

No lo tenia d.ficil, ya que ese tema no ha sido especialmente bien tratado en los tebeos. Ahi estan los relatos de las *Boinas Verdes*, que se benefician del soberbio arte de Kubert, pero con unos guiones que tienden al maniqueismo. *Nam*, el comic-book de la Marvel, adoptaba el punto de vista del soldado de a pie, pero sin llegar a resultar interesante. Hay mas intentos, sin mencionar las innumerables ocasiones en que se ha abordado de manera metaforica, en tebeos de ciencia-ficción y similares.

Pero Ennis no lo consigue. Como siempre, es entretenido. Curiosamente, emplea la mitad de su relato en ajustar cuantas con la pelicula vietnamita de Brian de Palma, la de la violación. Luego parece perder el norte y el final es muy chapucero. No pensabamos que pudiera firmar dialogos tan baratos como el del soldado blanco y el yonqui negro. Robertson cumple y poco mas.

Al igual que en el cine, donde hemos tenido que esperar muchos años para contar con una autentica obra maestra sobre esta guerra, un film en el que se explica claramente el conflicto, en el que los dos bandos son tratados en términos de igualdad y en el que la objetividad no excluye la emocion, quizas a los tebeos aun no les ha llegado su momento. Quizas necesitemos nuestros *Platoon*, la bobada aquella de Kubrick o un *Apocalypse Now* de papel, antes de que alguien consiga su particular *Cuando éramos soldados* en viñetas.

EL ARTE
JUANJO SÁEZ
RESERVOIR BOOKS. BARCELONA, 2006

El libro presenta una serie de conversaciones del autor con su madre, a partir de un supuesto que muchos compartimos. Cuando se acaban los dialogos reales, continúan en largas charlas imaginarias sobre los temas mas diversos. Abunda en apuntes autobiograficos, expuestos con ternura y proximidad. La parte de la relacion con la madre se cuenta sin duda entre lo mejor del volumen.

Otro aspecto es el indiscutible ingenio de Saez. Su aproximacion a muchos de los artistas que repasa es original y sorprendente y algunos de sus argumentos consiguen nuevas visiones de obras muy conocidas. A esa chispa hay que sumarle la capacidad para entretener. Aunque algunos parlamentos interrumpen gravemente el flujo de la narracion, sabe intercalar muy bien las escenas dialogadas y los fragmentos ensayisticos. Los otros elementos, del estilizado dibujo al texto rotulado, pasando por el cuidadoso reparto de las escasas tintas, han sido mimados al extremo y esconde una gran sofisticacion bajo su aparente sencillez.

Otra cosa es su aportacion al mundo de la crítica de arte. El autor se queda un poco a medias. No le pediremos la sutileza critica de un Hughes o un Gombrich, pero si al menos cierta coherencia desde el interior de algunas de sus posiciones.

Lamentablemente, tras una aparente fachada rompedora, luego repite los consabidos clichés sobre la muerte de la representacion, la integración del arte y la vida y la importancia de la intuición. Buen intento, pero fallido.

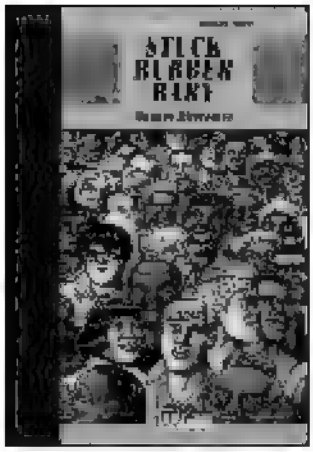
Eso si, le seguiremos la pista a partir de ahora. Hay talento en su trabajo.

PUNISHER: MADRE RUSIA
ENNIS Y BRAITHWAITE
PANINI COMICS. BARCELONA, 2006

Ennis parece sentirse a gusto con Punisher, ese bastardo politicamente muy incorrecto, un vigilante que no cree en la reinsercion ni la alianza de civilizaciones y que solo reconoce la ley que marca su magnun o lo que sea que empuñe en ese momento. En los ultimos años el guionista nos ha brindado episodios brillantes al lado de otros mediocres o simplemente entretenidos.

Ahora junta al personaje con el Coronel Furia, otro vestigio de la Guerra fría, que ya habia abordado en otra miniserie anterior. Y los embarca en una aventura que los conducirá a una base llena de misiles nucleares en el corazon de Rusia. El resultado se acerca a los mejores momentos de Forsyth, mezclado con un aroma a lo Siegel o Aldrich. No hay grandes discursos, tan sólo una lucha individual por la supervivencia y la atencion a unas normas basicas, sobre todo no abusar de los niños. Y es que la razon que encuentra el *Castigador* para embarcarse en esta mision suicida es salvar la vida de una niña, infectada con un virus letal que el ejercito desea adquirir, aunque para ello deban sacrificar a la criatura. Algo que todos sabemos los heroes no consentirán.

Ennis vuelve a sorprendernos con unos personajes enloquecidos y un ritmo frenético que no decae en ningun momento. Atencion al climax dramático, con el protagonista amenazando con volar todas las capitales rusas si no le permiten salirse con la suya. El dibujante nos recuerda en ocasiones a Kubert y cumple con eficacia. Su grafismo aporta el toque de dureza y oscuridad que una historia bronca y salvaje como ésta neces ta. Si estan cansados de leer a Heidegger y desean relajarse, este es su tebeo.

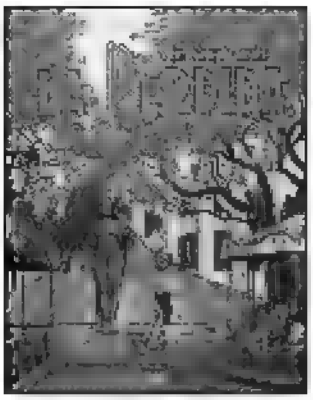


Stuck Rubber Baby
Howard Cruise
Dolmen Editorial. Palma, 2006

Tras el boom de Konig, los tebeos homosexuales han ido abriendose paso en las estanterias de las librerias especializadas y resulta complicado distinguir lo que tiene interes de la morralla para consumo interno. Ademas, Ralf Konig habia acabado saturandonos con su militancia. Pero esto es distinto.

Cruise construye las andanzas de su heroe con calma y sensibilidad. Utiliza un dibujo a mitad de camino entre Crumb y Nazario, que al principio empalaga por su rigidez y la saturación de sus acabados, pero que acaba resultando convincente, gracias a su laboriosidad y eficaz narrativa. La obra adolece de cierta saturacion textual, aunque es justo añadir que lo que se nos cuenta tiene interes, los parrafos están bien escritos y, en general, se sigue con mucha mas fluidez de lo que parece en un primer vistazo.

El tema se centra en la larga salida del armario de un joven blanco del sur de Estados Unidos durante el mandato de los Kennedy. Aunque reconoce sus impulsos, intenta negarlos iniciando una relacion con una chica, que trabaja como activista a favor de la igualdad de derechos entre negros y blancos. El autor ensaya una jugada muy inteligente, comparando la posición de inferioridad de la comunidad negra con la situacion de los gays. Y la interiorizacion, por parte de unos y otros, de los codigos de los dominantes, varones blancos y heterosexuales. Dicho así suena un poco esquemático, pero la gran baza de Cruise consiste en trascender esa tesis inicial y construir un relato emocionante en el que se presta especial atención a los sentimientos de los protagonistas y donde se nos permite echar un vistazo a otras formas de mirar el mundo, con naturalidad y sin truculencias. Un trabajo realista, adulto y que puede ser disfrutado por cualquiera con un mínimo de sens bilidad



La perdida
Jessica Abel
Astiberri Ediciones. Bilbao, 2006

Parece que el gran tema del comienzo de sigio para muchos creadores americanos es la busqueda de una identidad perdida, sin deudas con el pasado, con héroes dispuestos a limpiar los pecados cometidos por sus padres. Pecados que, segun dicen, fueron en muchos casos abominables.

Asi que ahí tenemos a esa protagonista, una guiri norteamericana, discutiendo con una pandilla de pinches mexicanos, siempre dispuestos a darle lecciones politicas y a cepillarsela si se deja. El tebeo iba medio escrito en español en el original y es una curiosa muestra de respeto intercultural. El dibujo es expresivo y agradable, aunque su narrativa puede pecar de cierta morosidad y falta de variedad.

Lo cierto es que es un ejemplo perfecto de como se puede estar completamente de acuerdo con el contenido de una obra y, sin embargo, padecer con su desarrollo, con su puesta en escena. Abel acierta en el enfoque conceptual, pero se equivoca en el tono. Pronto descubrimos que los enrolladisimos mariachis son en realidad unos jetas a los que les gusta vivir de las turistas. Unos tipejos que emplean la jerga politica para ocultar sus verdaderos intereses, que son basicamente vivir del cuento, del narcotráfico y del sentimiento de culpa de los progres del norte. Y que la yanki tiene mas sensibilidad y compasion que todas las huestes zapatistas juntas, comandante Marcos incluido.

El problema es que cuando la autora quiere abandonar el ambiente de novela costumbrista que predomina en la primera parte y convertir su historia en un thriller, no lo consigue. Le falta garra dramática y el relato se hunde lentamente, perdiendo su interés. Pero el intento es bueno y respetable

Ed el payado feliz
Chester Brown
La Cupula. Barcelona, 2006.

De Chester Brown sabiamos que era la tercera pata del tripode formado por Seth y Math, autores canadienses que por los ochenta se supone renovaron el asunto este de los tebeos. Lo que llego de ellos por aqui no era como para entusiasmarse. Math es una especie de Crumb antipático. Seth era algo mas interesante, pero tampoco para tirar cohetes. De Brown sólo conociamos el *Playboy*, un breve relato en el que nos contaba sus primeras pajas. Con tan curioso argumento, demostraba que era el que tenia mas talento de los tres.

Luego nos asomamos a su biografia de *Louis Riel*, una especie de chifladura minimalista cuya realizacion le ha llevado un montón de años. Ahora La Cúpula se descuelga con una de las obras de sus comienzos, como rapidamente se percibe por el dibujo, menos pulido y refinado que el de posteriores entregas. Ni el titulo ni el tema presagiaban nada bueno.

Definirlo como raro es quedarse muy corto. Entre las innumerables historias que se entrelazan podemos citar aquella del presidente Reagan (sin parecido con el original) que descubre un agujero a otra dimension. Su cabeza queda atrapada en ella y allí aparece en el glande del payaso protagonista que, durante el resto del tebeo, debe aguantar como el encabronado mandamás protesta desde el extremo de su pene. Sumen a eso un monton enorme de ocurrencias extravagantes que, de alguna manera, consiguen construir un relato coherente y entretenido. Este es el tipo de tebeo que a priori no recomendariamos y, sin embargo, es fascinante, divertido, aterrador y unas cuantas cosas mas. Sin duda Chester Brown es un narrador nato, capaz de atraparnos con los argumentos mas estramboticos. Cuando el talento es tan grande, bienvenidas sean las innovaciones.

Para todos los públicos

Recientemente fallecían dos autores de comics, representantes cada uno en su estilo de sus respectivas escuelas. Si Alex Toth era uno de los ultimos grandes maestros americanos del comic de aventuras y la simplificacion radical en blanco y negro, Roba se codeaba con gigantes como Franquin, a quien ayudo en la confeccion de algunos de sus álbumes de Spirou, ademas de crear otros muchos personajes infantiles.

El viajero de la tundra
Jiro Taniguchi
Ponent Mon. Rasquera 2006

Nos llegan dos nuevas entregas del talento de Taniguchi, agrupadas en dos bonitos tomos que pasan de las doscientas y trescientas paginas respectivamente. *El rastreador* recupera el interés demostrado por los alpinistas y las montañas en *K*. No alcanza las alturas dramaticas de aquella, pero no deja de ser una simpatica variante de *Tarzan en Nueva York* y aventuras semejantes.

El viajero de la tundra agrupa un irregular conjunto de relatos, en los que Taniguchi nos muestra, por un lado, su respeto hacia los mayores y por el otro, su relacion espiritual con la naturaleza, aspectos ambos que ya habia expresado en anteriores trabajos. Aquí quizas no alcanza la intensidad que acostumbra, pero como siempre el balance es muy alto.

Destacaría *El paramo blanco*, su adaptación de un relato de London, que ya habia convertido en viñetas Usero en el Cimoc. *Kaiyosejima* tiene ese tono agridulce, entre la nostalgia y la pasión, tan dificil de alcanzar. Y, por supuesto, *Regresar al mar*, un auténtico poema marino, una historia sencilla y que ya hemos leido mil veces, pero contada con el entusiasmo de la primera vez.

Es importante para Taniguchi esa sensación de pérdida que caracteriza parte del discurso contracultural. En su caso, viene teñida con el aroma de lo tradicional. Su ecologismo nace de la misma fuente que su mirada siempre tierna hacia los mayores. Es una cuestion trascendente, de respeto hacia quienes nos han cuidado y amado, que equivalen a ese entorno que ya estaba ahí antes de que llegáramos y cuya permanencia debemos asegurar. Una visión religiosa que consigue alcanzarnos con su sinceridad.

El pasado 14 junio Jean Roba moria en Bruselas, la ciudad que le vió nacer en 1930. En 1959 habia publicado el primer album de *Boule et Bill*, personajes que en España conocimos como *Quique y Lucio*. Estaban inspirados en su propio hijo y su perro cocker y han sido traducidos a catorce idiomas. Entre sus obras publicadas en español figuran *Cuarenta gags de Quique y Lucio*, *La pandilla compra un terreno*, *La pandilla en Escocia* y *Spirou y los hombres burbuja*. El autor practicaba ese tipo de historieta para niños que, sin embargo, pueden también leer los adultos, por su humor y siempre efectiva narrativa. Pertenece al gran momento del asi llamado comic franco-belga, que cada dia nos parece mas belga y menos de lo otro. Con perdon de *Asterix*.

En cuanto a Toth, en España hemos accedido de manera accidentada a su labor, pero no se le puede considerar un desconocido. Su influencia puede rastrearse en una larga lista de autores, con nombres como Chaykin, Mazzuchelli, Bernet o Milazzzo, entre otros. A todos ellos Toth dio clases de elegancia y sofisticación. Su estiloso blanco y negro sigue constituyendose en una referencia obligada para todo aprendiz que quiera descifrar los secretos de la mancha y su importancia en la pagina. En el terreno del lenguaje visual quizas su aportacion es mas discutible, con un gusto por los primeros planos y la fragmentacion que le llevan con frecuencia al abuso de paginas opresivas en las que el lector se ve obligado a identificar los escuetos dibujos entre las profundas marañas de texto. Aunque es de justicia añadir que todo en su dibujo era bonito, incluyendo aquí las onomatopeyas y su lettering.

Alex Toth habia nacido en 1928 en New York y murió el pasado 26 de mayo. Entre su nutrida producción destacan sus aportaciones a los tebeos de la E.C., su serie *Bravo por la aventura* y, sobre todo, sus relatos cortos de terror para Warren, que aquí nos llegaron a traves de revistas como *Dossier Negro*, *Vampus* y *Rufus*. Ahora se reedita en los U.S.A. gran parte de su trabajo así que no es difícil suponer que nos irá llegando todo ese material. Además, recientemente, se habían traducido sus episodios para el *Zorro*. Toth fue mucho más que un historietista, fue un autentico maestro del dibujo cuya labor no nos cansamos de admirar.

FLORENTINO FLÓREZ

9. Planchas, viñetas y bocadillos
Alex Toth

El caso de "Nariz de foretro" es una historieta de 16 paginas firmada por Alex Toth, que se publico en Totem el Comix nº 35 (1968). En ella encontramos una muestra clara de su estilo de madurez, que contiene muchas de sus virtudes pero tambien no pocas de sus debilidades.

PERO SUS INTENTOS RESULTAN FALLIDOS...
DE PRONTO...
¡NO TE MUEVAS!
¡ESTÁS RODEADO!
¡¿QUÉ...?
¡NO!
¡NO ME PILLARÁS!
¡DESPUÉS DE TANTO TIEMPO!
¡ALTO!
¡ALTO EL FUEGO!
¡TIRA LA ARMA!
¡DISPARA!
¡VIGILA LA CALLE DE ESTE LADRÓN DE COCHES!
¡MARK! ¡YA PUEDE ENCENDER LAS LUCES!
¡ENCENDIDO!
¡LA TRAMPA HA FUNCIONADO, MARK!
UNA VEZ QUE EL COMISARIO HA INFORMADO AL INTRUSO DE SUS DERECHOS...
¡SMITH! ¡LE ESTÁ!
¡NO! ¡DAVIS! ¡TU OTRO!
JOHN... DETÉNGALE POR QUE HA INTENTADO ROBARME EL COCHE...
¡Y POR QUÉ TENÍA SU PROPIA LLAVE?
¡YO ME LLEVÉ LA MÍA CUANDO DESCONECTÉ EL DISTRIBUIDOR!
13

Toda la historieta se reparte en planchas iguales, con las viñetas dispuestas sobre una reticula de 4x2. En general, da la sensación de planos de un story-board que se hubieran reunido para formar un relato. Con el añadido de los textos, por supuesto.

Como decia, esta pagina en concreto nos ofrece lo mejor de su autor esos contrastes fuertes de blanco y negro, esa simplificación maxima de las figuras, que se convierten en manchas o en conjuntos de lineas muy limpias.. Añadan a eso la maestria de Toth con la dinámica de las figuras y su elegancia con la iluminación, más su habitual cuidado con los elementos graficos especificos del comic, onomatopeyas y globos

Pero tambien podemos ver los efectos no deseados de su opción estética. Cuando aumenta el volumen del texto se hace más evidente, como en la pagina pequeña que se muestra sobre estas lineas. Es un peligro que persiguió a Toth toda su carrera y que pienso en general no se le da la importancia que debiera. Me refiero a cierta frialdad, cierta sensacion de agobio, cierta opresión que se desprende habitualmente de su forma de encuadrar

Su gusto por el minimalismo le lleva a menudo a resultar distante. Pienso que por la forma en que limpia su dibujo de todo lo accesorio es un absoluto maestro, alguien a quien seguir, ya que el camino que señala es muy fructifero. Pero no me atreveria a decir lo mismo de todos los aspectos de su narrativa

El ascetismo, la purificacion que emplea en sus acabados e iluminacion, son admirables en esos ambitos, pero acaban quitandole aire al relato, transmitiendo una sensacion realmente claustrofobica

Salón 2006

XXX Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias

Este año 2006 el Salón Internacional del Cómic se dedica al Underground, un movimiento surgido allá por los años 70 que dio lugar a una forma alternativa en la historieta en América y Europa y del que surgieron autores independientes, que expresaron con total libertad los cambios sociales y políticos que se estaban llevando a cabo.
Con la presencia de una buena parte de estos autores cuenta este año el Salón del Cómic, con exposiciones y entrevistas que desgranarán la trayectoria artística y profesional de todos y cada uno de los invitados.

Dibujos de Cha y (superior) Alessandrini

Autores nacionales:

Antonio Garrido. Nombre de batalla con el que se conoce a este profesional de la Historieta, el dibujo la pintura y el Humor hasta en el lugar más inaccesible y recóndito de Asturias, por quedarnos dentro de los límites geográficos de nuestra Tierrina. La verdad es que sus trabajos se pueden rastrear por cualquier país de origen hispano, en donde exista algún lugar de reunión de asturianos y no tanto.

Nacido en Ujo (Mieres) en 1933, desde entonces no ha parado de dibujar. No hay Chigre, ni Sidrería, ni Bar en Asturias en el que no se pueda encontrar alguno de sus chistes y especialmente su loa a la Sidra, con el título de *¿Qué tién esta sidra?*

Existe otra faceta muy bella del dibujo que Garrido ha cultivado en diversas ciudades durante varios años, que se mantuvo viva durante décadas en Asturias. El dibujo a gran tamaño de un cartel-anuncio-reclamo en los cines. Garrido lo hizo en salas de cines de Mieres y Sama de Langreo durante la década de los años sesenta.

Jaime Herrero. De profesión Grafista en el Centro Regional de TVE en Asturias, desde los años setenta. Pintor vocacional e historietista ocasional. Nacido en Gijón en 1937, pasa su infancia entre Oviedo y Madrid. Ciudad esta última en donde su padre frecuentaba a los pintores de la Escuela de Vallecas y las tertulias literarias de la época. Como pintor se inicia de la mano de Apellániz. Cursa estudios de Derecho que pronto abandona para dedicarse por entero a las artes plásticas.

Viñeta de Frank Stack y, debajo, viñeta de Guillem March

Expone sus pinturas por primera vez en 1961 en la cafetería Rivoli de Oviedo. Su trabajo en el cómic comienza en el diario asturiano *La Nueva España* en los años 50 y 60 con trabajos varios, llegando a crear una página de miscelánea con el título de *Jerrero*Century*Fox*Presenta*. En Madrid publica para la revista *El Musical* la historieta "Acra". En Asturias "Arco el astur" para *Asturias Semanal* y recientemente la biografía en cómic sobre el insigne Campomanes, junto a Dolores Mateos.

Juan Escandell. Nacido en Ibiza, en 1937. A los 12 años ingresó en la escuela de Artes y Oficios de Ibiza en la especialidad de Dibujo Artístico, donde aprendió las técnicas del dibujo y la pintura al óleo. Apasionado del mundo de los Tebeos, ya desde muy joven dibujaba todos los personajes que caían en sus manos. Por eso, en 1959 se fue a Barcelona. Pronto consigue trabajo en la Editorial Bruguera, primero con ilustraciones, más tarde como dibujante de tebeos en series como *El Capitán Trueno*, temas del Oeste, y páginas varias de distintos personajes. Su mayor popularidad le vino con Joyas Literarias Juveniles, una serie de adaptaciones que se han venido reeditando desde los setenta. Luego pasó a trabajar con agencias para distintos países europeos.

Guillermo March. Nacido en Palma en 1979, se da a conocer en periódicos universitarios, donde publica *University Inc.*, una serie que recuerda la tira *Liberty Meadows* de Frank Cho. *Fan Fight Force* remitía de forma directa al universo freaky, a los mundos cruzados de los aficionados al manga, los superhéroes y otros productos de serie B. March acostumbra a mezclar. En 2001 se enzarzó en otras aventuras. Cambió de registro y se embarcó en una serie "para chicas". La primera de una larga saga, que le llevaría hasta el año 2006. Al episodio *Sofía* le seguirían *Ana*, *Victoria* y, finalmente, *Laura*, su trabajo más extenso hasta la fecha.

Autores extranjeros

Giancarlo Alessandrini nació en Italia, 1950. Es finalista a los Premios Haxtur del 2006 en el apartado Mejor Portada.

Se inició en los tebeos en 1972, con el *Ragazzi de Il Corriere* con el guionista Mino Milani. En 1973, realizó la serie *Anni 2000*, otra vez con Milani. Esta serie de fantasía continuó durante 10 episodios hasta 1974. Al año siguiente, crea *Señor Shark* y dibuja los primeros 12 episodios.

En este punto de su carrera dibuja algunas historias de guerra para Fleetway (Inglaterra). Alessandrini dibujó también *Eva Kant* (el socio del famoso *Diabolik*), con guión de Gomboli y Castelli.

Su colaboración con Castelli y su trabajo sobre *Señor Shark* no fueron inadvertidos por el editor Bonelli, que pidió que él dibujara un número de *Un Hombre, una Aventura*.

En los años 80 Alessandrini creó la serie que lo lanzaría a la fama: *Martin Mystere* (también escrito por Castelli).

Vince Locke. Ganador el año 2005 del Premio Haxtur a la Mejor Historieta Larga por su gran trabajo en *Una historia Violenta*.

El artista Vince Locke de Michigan comenzó su carrera en 1986 con *Deadworld*, un tebeo de zombis. Desde entonces, ha trabajado en títulos como *Coco, Monstruo americano*, *Teatro del misterio del coco*, *Brujería: le Terror y St. Germaine*, así como muchas historias cortas. Hizo *Una historia de violencia* con John Wagner, que ha sido adaptada para la gran pantalla por David Cronenberg e interpretada un su papel principal por el actor, hoy de moda en España, Viggo Mortensen, además de Ed Harris, María Bello y William Hurt

John Lent ha sido propuesto en esta edición para el Premio John Buscema: Amar el Cómic. Es uno de los estudiosos que más publicaciones tiene en el Mundo sobre la historieta y los cartoon (tiras cómicas y chistes diarios). Ha publicado decenas de libros sobre estos temas. Es también un reputado experto a nivel Mundial sobre los Medios de Comunicación de Masas.

Profesor en la Escuela de la Comunicación y del Teatro, Universidad Temple (Philadelphia, Pennsylvania. U.S.A..)

Frank Stack. Es el autor propuesto para el Premio Haxtur al Autor que Amamos en la edición de 2006.

Nacido en U.S.A en 1937. En palabras de Will Eisner en los encuentros del Escorial organizados por la Universidad Complutense de Madrid, "la única vanguardia que verdaderamente ha tenido una influencia decisiva en el cómic y que a mí particularmente me ha influido es el underground, creado por los autores Robert Crunb, Gilbert Shelton y Frank Stack". Palabras que suscribimos.

Hace unos años, invitado Gilbert Shelton al Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias, en un determinado momento nos propuso que invitáramos a Frank Stack. La verdad es que poco conocía-

Viñeta de Escandell

mos entonces de este autor. Shelton nos proporcionó algo de material a la vez que nos confesó que Frank Stack había ejercido mucha influencia sobre los pioneros de esta vanguardia. Según sus palabras él había sido el primero. La única verdadera Vanguardia que ha existido en los últimos cuarenta años en el Cómic.

Peter Bagge. Ganó el Premio Haxtur al Finalista más Votado en 1996.

Es uno de los autores más importantes (quizás el más importante) del panorama del cómic independiente-underground de EEUU durante la década de los 90, y es conocido sobretodo por su cómic *Odio* (*Hate* en el original).

Es originario del estado de Nueva York, exactamente del suburbio de Peeksville, donde nació el 11 de diciembre de 1957. Al parecer desde bien joven, siendo alumno de la School of Visual Arts, tuvo claro que lo que le gustaba era dibujar historietas, entre otras cosas por la libertad que le otorgaba el típico formato del comic-book. Muy influido por las corrientes underground de los sesenta (Gilbert Shelton, Aline Kominski, Bill Griffith o, sobre todo, Robert Crumb) y por la escena punk neoyorkina, debutó pronto en *Comical Funnies*, coeditada entre él y John Holstrom. Más adelante, hacia 1983, entra a trabajar en la redacción de la revista *Weirdo*, fundada por su maestro, Robert Crumb, lo cual le ayudó a conseguir la necesaria experiencia para realizar su propio cómic.

Gilbert Shelton. Nació en 1940 en Houston. Posee el Haxtur al Autor que Amamos, en 1997.

Es uno de los padres del underground, junto con Frank Stack y Robert Crumb. Creador de *Los Freak Brothers* y *Not Quite Dead*.

Estudió en la Universidad de Tejas en donde recibió su licenciatura en ciencias sociales en 1961. Sus historietas tempranas fueron publicadas en la citada universidad: *El guardabosques de Tejas*. Después de graduarse Shelton se desplaza a New York City en donde se le ocurre la idea del personaje *Supercerdo*, una parodia porcina de Superman. En 1969 creó su tira más famosa *Los Freak Brothers*.

Shelton vivió una larga temporada en Barcelona, pero actualmente reside en Paris, Francia. En este momento está filmando en Inglaterra una película sobre *Los Freak Brothers*.

Frank Cho. Es finalista a los Haxtur del 2006 en Dibujo, Humor y portada.

Duk Cho nació en Seúl (Corea del Sur) en 1971. Luego su familia emigró a Estados Unidos. Cuando era todavía un joven estudiante cambió su nombre por el de Frank, para evitar que sus compañeros se rieran de él. Ya de pequeño se sentía atraído por los cómics, si bien no por las tiras cómicas, sino por las series de superhéroes, sobre todo si tenían chicas guapas de por medio: *X-Men, Fantastic Four, Spider-Man* o *Wonder Woman*. Pero también las aventuras de *Tarzán* le llamaron la atención. La fascinación que produjeron en él queda en los dibujos en los que homenajea al hombre mono y todo su mundo. También la fascinación que le produjo la película *King Kong* (la original), algo que podemos notar en los monos gigantes que pueblan su universo. Sin embargo, no se declara seguidor de las tiras cómicas. Ha sido más influido por Frank Frazetta, Norman Rockwell, Al Williamson, etc.

Ganó en 1994 el premio a la mejor tira universitaria y después el premio Scripps-Howard de periódicos nacionales. La tira duró desde 1994 hasta 1996, año en que Cho terminó sus estudios y pasó a encargarse de *Liberty Meadows*. Estas tiras fueron recopiladas y editadas por el propio autor y ya han tenido dos reimpresiones más: en total se han editado entre las tres impresiones casi 100.000 copias.

El Salón, aparte de dedicarle este año el cartel, que cuenta con una de sus ilustraciones, programa una exposición con sus brillantes originales. Muestra que se inaugurará en el Centro Cultural Antiguo Instituto (Gijón) el martes 10 de Octubre, a las 13.00 horas, con la presencia del autor. Permanecerá abierta hasta el sábado 14 de octubre.

Otras actividades

Como en años anteriores, en el patio del Centro Cultural Antiguo Instituto los dibujantes asturianos y otros invitados al Salón realizarán Cómic en Vivo, cuyos dibujos se regalarán al público asistente.

El viernes 13 a las 13,00 horas se presentará este número de El Wendigo, y los libros *El Humor Gráfico de España* y *Cómo ser Gallardo* y *La gran carrera* (la nueva aventura de *Los repartidores de cerveza*). Intervendrán Luis Conde, Florentino Flórez, Pau y Joaquín Fuertes.

No olviden participar con sus Quinielas Haxtur. Les esperamos.

11-14 Octubre
Gijón 2006

XXX SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

LISTA PROVISIONAL DE INVITADOS:

Frank Cho
John Lent
Frank Stack
Peter Bagge
Vince Locke
Gilbert Shelton
Giancarlo Alessandrini
Guillermo March
Joan Escandell
David Lafuente
Pau Rodríguez
Gaspar Meana
Álvaro Noguera
Ernesto del Castillo "Neto"
José María Álvarez
Enrique Carballeira
Marcos de las Heras
Javier Antonio Marinas
Romualdo A. Barbero
y Xosé A. García Sanpedro "Ruma y Son
Arturo Arias y Mabel Álvarez "Ñata"
Jaime Herrero
Antonio Garrido
Roberto Suárez "Robert"
Alberto Álvarez Peña

XXII PREMIOS HAXTUR

EL WENDIGO

www.elwendigo.com

Patrocinan:

cajAstur

Ayuntamiento de Gijón

FUNDACIÓN MUNICIPAL DE CULTURA, EDUCACIÓN Y UNIVERSIDAD POPULAR

TEATRO JOVELLANOS